INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 4,50 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

1 1999

Tales Of Heaven
Platformówka 3D na Ami!

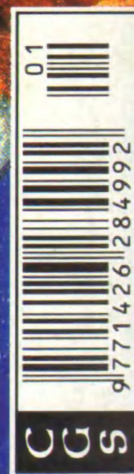
Electronic Teacher 5
Elektroniczny belfer

Expansion
Klon *Cywilizacji*

Tales Of Heaven Demo gry na CoverCD!



UŻYTKI
PARI
Grimm
HTTP Resume
AGA Morph 2
Indexeur
Task Pie



MILENIUM I AMIGA

Szok roku 2000

GIFT

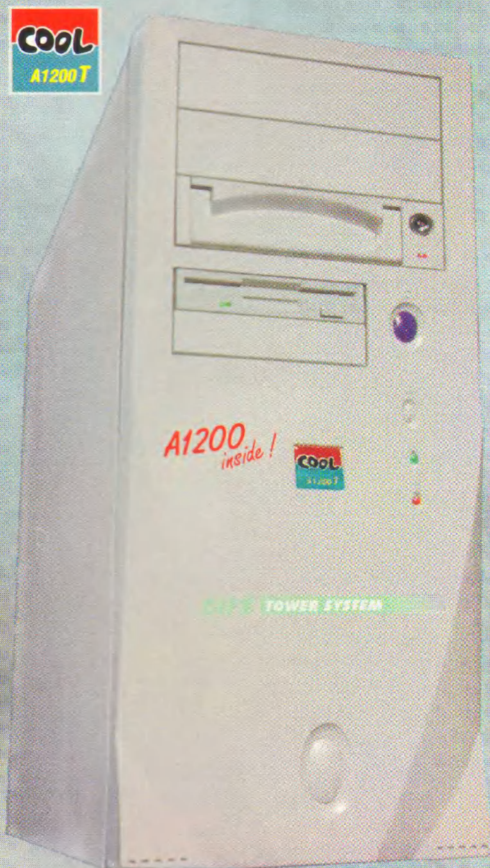
PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

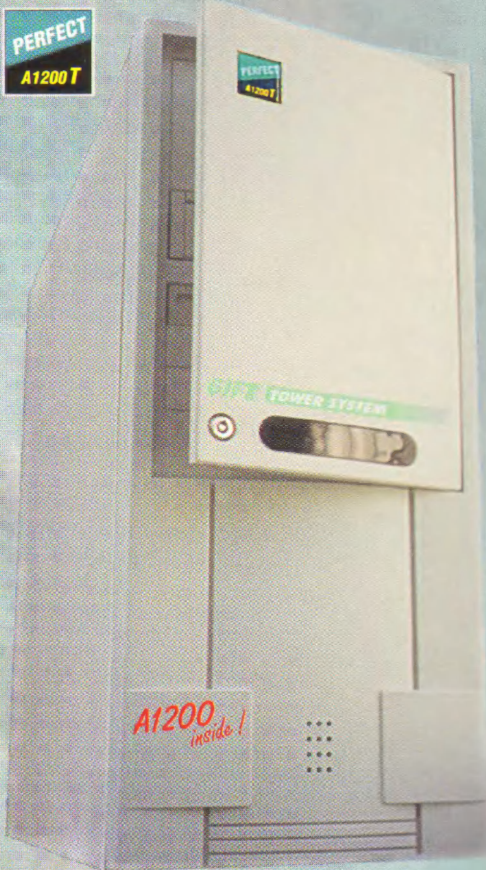
INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

OBUDOWY TOWER do AMIGI 1200

już od **180 zł.** +VAT







Obudowa typu tower zaprojektowana specjalnie do Amigi 1200

Umożliwia bezproblemowy motaż Amigi 1200 wraz ze stacją dysków, twardym dyskiem, dowolną kartą turbo, napędem CD/CDR, płytą Zorro II/III, kartą graficzną, scan doubler'em, dodatkowymi wentylatorami na procesory i innych.

Obudowę wyposażono w mikroprocesorowy interface zewnętrznej klawiatury, zapewniający bardzo szybką i pełną obsługę klawiatury. UWAGA !!! Jest to jedyny interface klawiatury, który poprawnie rozpoznaję naciśnięcie dwóch klawiszy kursora jednocześnie !!!.

Solidna, metalowa konstrukcja obudowy zapewnia prosty i wygodny montaż komputera wraz z dodatkowym osprzętem oraz pełne ekranowanie oddz. EMC. (szczególnie polecane do PowerPC)

W obudowie przewidziano miejsce na wiele dodatkowych urządzeń, dodatkowe kosze na trzy napędy 3.5", miejsce na montaż złącz typu D-SUB na tylniej płycie, wyjście Audio CD itp.

W KOMPLECIE TANIEJ:

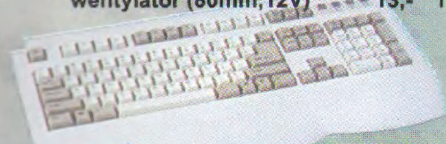
Obudowa GTS	110
Chassis A1200	70
Panel frontowy FDD	30
przewód FDD	10
sterownik LED	36
Int. klawiatury OnChip	57
ATX panel (3 szt.)	15
koszyk 3 x 3.5"	16
Wyjście AUDIO-CD	12
RAZEM	~~356,-~~

Cena Kompletu
269 zł.
Z VAT 329,-

Z ZASILACZEM WEWN. 200W
327 zł.
Z VAT 399,-

AKCESORIA TOWER

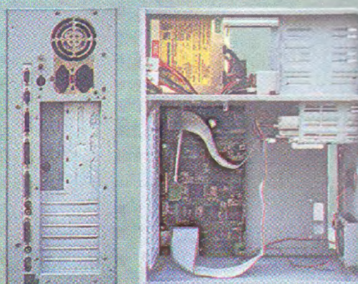
klawiatura zewn	35,-	43,-
klawiatura zewn z podkł	40,-	49,-
zasilacz 200W + went (GTS)	61,-	75,-
zasilacz 200W + went	45,-	55,-
adapter zasilania PC-GTS	29,-	35,-
adapter PCMCIA	31,-	38,-
adapter 2 x IDE 3.5"	12,-	15,-
adapter 4 x IDE 3.5"	29,-	35,-
taśma IDE 3,5->3,5+3,5	8,-	10,-
taśma IDE 2,5->2,5+3,5	22,-	27,-
kieszeń HDD (klucz)	38,-	47,-
wentylator (80mm,12V)	13,-	16,-



Nie jesteś zadowolony ze swojej plastikowej obudowy, nie mieści się wentylator, klawisze kursora nie działają, zbyt mało miejsca - więc zamień ją na GIFT TOWER SYSTEM za dopłatą, zadzwoń... oferta ograniczona !!!

GIFT TOWER SYSTEM

UWAGA !!! Niektóre firmy oferują podobnie wyglądające obudowy w niższej cenie. Firma GIFT oznacza swoje wyroby znakiem GIFT TOWER SYSTEM. Wszelkie inne "podobnie wyglądające" produkty pozbawione tego znaku nie mają nic wspólnego z obudowami GIFT TOWER SYSTEM i znacząco różnią się konstrukcją i wyposażeniem !!!



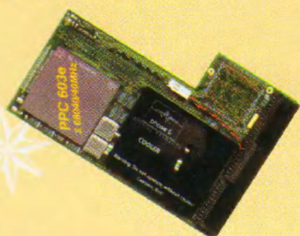


NOWOŚĆ !!!
profesionalna Obudowa Tower do AMIGI 600
188 zł +VAT

Nº 1

KARTY PPC DO A1200

Blizzard 603e/160MHz+LC040/25MHz	1199,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/25MHz	1269,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/40MHz	1599,-
Blizzard 603e/160MHz+68060/50MHz	☎
Blizzard 603e/200MHz+68040/25MHz	1569,-
Blizzard 603e/200MHz+68040/40MHz	1899,-
Blizzard 603e/200MHz+68060/50MHz	2799,-



Blizzard 603e/240MHz+68040/25MHz	1869,-
Blizzard 603e/240MHz+68040/40MHz	2199,-
Blizzard 603e/240MHz+68060/50MHz	3029,-

SCANDOUBLERY

ScanDoubler umożliwia podłączenie do komputera Amiga dowolnego monitora PC standardu VGA, SVGA, MultiSynch

Elbox ScanDoubler wewnętrzny	289,-
Elbox ScanDoubler (opcja FlickerFixer) zewn.	319,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer wewn.	399,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer zewn.	439,-



KARTY TURBO DO A3000/4000

CyberStorm PPC604e/180MHz	☎
CyberStorm PPC604e/200MHz	☎
CyberStorm PPC604e/233MHz	☎

KARTY GRAFICZNE

CyberVision PPC 8MB	879,-
BVisionPPC	759,-

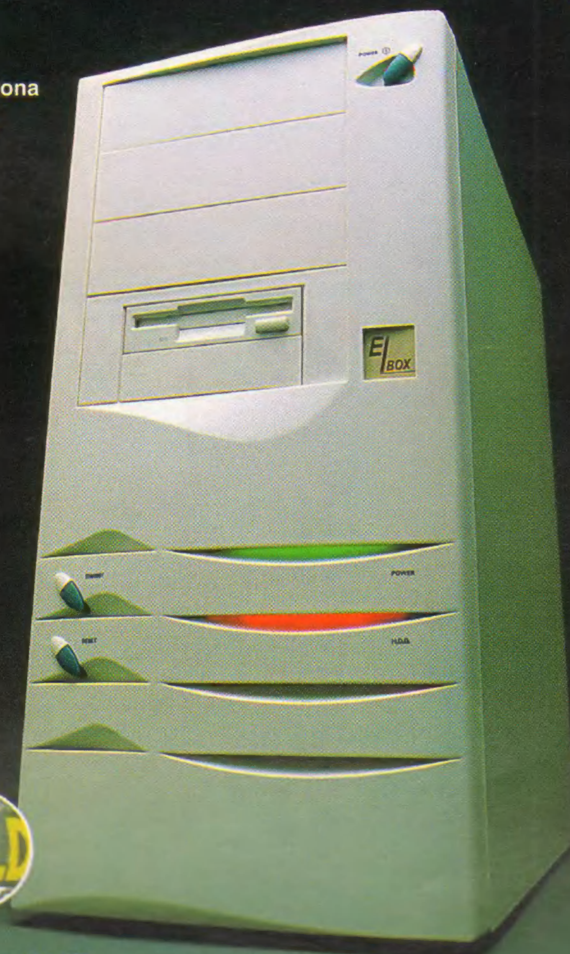
KOPROCESORY

33 MHz PLCC	99,-
40 MHz PLCC	122,-
50 MHz PGA	142,-

Świąteczny prezent od Elboxu. Obudowa Tower E/BOX w super cenie!

(oferta ograniczona ilościowo)

321,-





97% Amiga Format luty '98 o obudowie E/BOX

KARTY TURBO DO A1200

Elbox 1200/0-8MB	149,-
Elbox 1200/4MB	165,-
Elbox 1230-II 40MHz	325,-

Procesor 68030 taktowany 40MHz z MMU, opcjonalnie dwie podstawki pod moduły pamięci SIMM do 64MB, podstawka PLCC pod koprocesor 68882 taktowany 40MHz

Apollo 1240/33MHz	699,-
Apollo 1240/40MHz	789,-
Apollo 1260/50MHz	1499,-



COMPUTER GRAPHICS STUDIO

CGS

wydawnictwo
publishing house

CGS s. c.

04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 11.99 zł
Cena det. bez CD 4.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 4.50 zł



PSX Fan

Pismo poświęcone konsoli PlayStation. Zawiera porady do gier, opisy przejścia, zestawienia ciosów oraz tips & tricks.

Cena det. 4.99 zł

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT **WYSOKA JAKOŚĆ** GIFT **NISKIE CENY** GIFT **PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA** GIFT

TWARDE DYSKI

Quantum 170 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 340 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 540 MB	TEL,-	TEL,-
Seagate 1.7 GB	385,-	470,-
Seagate 2.1 GB	400,-	488,-
Seagate 3.2 GB	442,-	539,-
Seagate 4.3 GB	483,-	589,-
Seagate 6.4 GB	639,-	780,-
WD Caviar 2.1 GB	400,-	488,-
WD Caviar 3.2 GB	450,-	549,-
WD Caviar 5.1 GB	550,-	671,-

Wszystkie dyski zakupione w GIFT są prawidłowo skonfigurowane, przetestowane i w 100% zgodne z systemem Amigi.
Kupując dysk można zażyczyć sobie bezpłatną instalację oprogramowa-nia: Magic WB, Magic User Inter-face, Locale PL, polskie fonty, oraz ponad 120 MB oprogramowania (najnowsze gry, pr.użytkowe, narzę-dzia systemowe, dema, kolekcje grafiki i muzyki oraz animacji !!!).





Kupując dysk z oprogramowa-niem unikniesz problemów z instalacją.

NAPĘDY CDROM

CD 4x Mitsumi	TEL	TEL
CD 16x BTC	133,-	162,-
CD 24x BTC	152,-	186,-
CD 24x Cyberdrive	160,-	196,-
CD 24x Samsung	163,-	199,-
CD 32x Philips	193,-	236,-
CD 32x Pioneer	197,-	241,-
CD 32x Toshiba	206,-	251,-
i inne...	TEL	TEL

W komplecie z każdym napędem CDROM sterowniki do A600/1200, przewody audio oraz bezpłatny pa-kiet oprogramowania do obsługi płyt audio, samplingu dźwięku z CD na HDD, zestaw programów testują-cych, installery, itp.



NAPĘDY CDROM GCD

Napęd GCD - wersja zewnętrzna napędu CDROM do A600/1200 w specjalnej estetycznej obudowie metalowej z dodatkowymi złączami. Wyjście audio stereo (typ 2xchinch), słuchawkowe (typ minijack - do odsłuchu płyt muzycz-nych) oraz IDE 40pin do HDD 2,5" lub 3,5".



Pełny komplet przewodów połączeniowych do napę-du i/lub twardego dysku, 100% zgodności z system Amigi, kpl. oprogramowania do A 600/1200 (sampling, install, test, audio), instru-kcja PL, itp.

Napęd GCD	65,-	79,-

plus cena napędu wewnętrznego.

KARTY TURBO

E1208	TEL	TEL
E1230/40	270,-	329,-
Blizzard 1230-IV	400,-	488,-
Apollo 1230/40	327,-	399,-
Apollo 1240/33	635,-	772,-
Apollo 1240/40	784,-	957,-
Apollo 1260/50	1385,-	1689,-
PPC 603e 160 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 200 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 240 040/060	TEL	TEL
SCSI do PPC (603e+)	+221,-	+270,-



Do każdej karty turbo dołączamy dodatkowo bezpłatny pakiet oprogramowania TURBO-SPEED zawierający najnowsze biblioteki sys., pr.testujące, sterowniki, opr. do obsługi pamięci wirtualnej, itp. UPGRADE !!! Specjalne, niskie ceny dla klientów zwracających używane karty turbo

KOPROCESORY

PLCC 40 MHz	122,-	149,-
PGA 50 MHz	138,-	169,-

PAMIĘĆ DO KART

FIRM: TOSHIBA , MOTOROLA itp.

SIMM 4 MB	32,-	39,-
SIMM 8 MB	48,-	59,-
SIMM 16 MB	61,-	75,-
SIMM 32 MB	122,-	149,-

Wszystkie moduły pamięci są przez nas testowane z kartami w których będą instalowane - przy zamówieniu prosimy podać symbol karty.

MODEMY

HOMOLOGACJA PL
INTERNET GRATIS

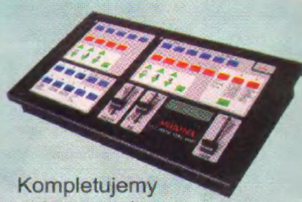
Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie zasilacz, przewody itp. Wraz z zakupem modemu zakłada-my bezpłatne imienne konto internet. W prezencie od firmy GIFT pakiet oprogramowania do Internetu: ste-rowniki, dialery, p. www, irc, e-mail...



Zoltrix 33.6	221,-	270,-
Zoom v34V+	299,-	365,-
USR Sportster	409,-	499,-
Motorola Ap. 34k	484,-	590,-
USR Courier	590,-	720,-

DESKTOP VIDEO

Digitizer FG 24 plus	245,-	299,-
Digitizer FG 24 movie	155,-	189,-
Genlock BX	884,-	1079,-
Genlock VideoGen	1065,-	1299,-
Arizona Mikser	1439,-	1756,-
Arizona Moduł FX	311,-	380,-
Arizona program	81,-	99,-
Arizona przewód RGB	20,-	25,-
Arizona kaseta demo	16,-	20,-



Kompletujemy gotowe zestawy do prac desktop video.

I INNY OSPRZĘT

Stacja FDD 880 KB wew.	94,-	115,-
Stacja FDD 1.76 MB wew.	122,-	149,-
ZIP DRIVE 100MB ATAPI	327,-	399,-
zasilacz uniwersalny zew/wew do Amigi 5/6/1200		
Zasilacz 200W zew.	81,-	99,-
ROM 2.05 16bit	46,-	57,-
ROM 3.0 32bit	70,-	85,-
ROM 3.1 16bit	128,-	156,-
ROM 3.1 32bit	78,-	95,-
szybki kontroler HDD, CDROM itp. do A1200		
Kontroler Fast-ATA2/EIDE A1200	205,-	250,-
zewnętrzna obudowa na urządzenie 5,25" idealna do napędu CDROM, CDR, kieszeni HD.		
Obudowa 5,25"	38,-	47,-
Obudowa 5,25" ECO	24,-	29,-
komplet przewodów (2szt.) do podłaczenia CDROM i HDD do A600/1200 + oprogramowanie		
CD KIT 3,5"	29,-	35,-
CD KIT 2,5"	31,-	38,-
inetrface'y zewnętrznej klawiatury PC		
PC Key A1200 FLT	48,-	59,-
PC Key A1200 OnChip	56,-	69,-
PC Key A600 OnChip	56,-	69,-
VGA Adapter + oprogramowanie	16,-	20,-







WYPRZEDAŻ SPRZĘTU - SUPER CENY !!!
w 100% sprawny - udzielamy gwarancji !!!

Amiga 500	- komplet	220 zł.
Amiga 600	- komplet	320 zł.
Amiga 1200	- komplet	550 zł.
Monitor Kolor Commodore 1084s		350 zł.
Monitor Kolor Philips CM8833II		360 zł

oraz karty turbo, twarde dyski, i inne - dzwoń 081 887 59 47

Czy nasze ceny są za wysokie ?
Zadzwoń i zaproponuj swoje !!!
Przebijemy każdą ofertę....

UWAGA !!!
Prowadzimy sprzedaż ratalną wysyłkowo na cały kraj. Wszelkie informacje zawiera nasz bezpłatny katalog

Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej. W ogłoszeniu podano ceny netto oraz ceny brutto (z wliczonym podatkiem VAT 22%). Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen oraz warunków sprzedaży - aktualne informacje dostępne są telefonicznie lub fax'em. Na życzenie klienta towar może być przesłany pocztą lub firmą kurierską. **Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komp. Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej)**. Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy.

Wszystkich naszych klientów zapraszamy w soboty do naszego punktu na giełdzie komputerowej przy ul.Grzybowskiej w Warszawie.

KOMPUTERY

A1200T E/BOX — **999,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

A1200T E/BOX Plus — **1888,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, kontroler Fast-ATA2/EIDE, dysk 4,3 GB, CD-ROM x32, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

OBUDOWY TOWER DO A1200

E/BOX — **389,-**
W komplecie z obudową: interface klawiatury PC/Amiga, interface LED, panel frontowy i taśma do stacji dyskietek, 3 koszyki 5,25", 4 koszyki 3,5", akcesoria montażowe



TOWER LC
Obudowa Tower AT/ATX. W komplecie: chassis A1200, panel frontowy stacji dyskietek.


LC-I **139,-**


LC-II **199,-**

PAMIĘCI SIMM

8 MB	59,-
16 MB	89,-
32 MB	149,-
64 MB	☎

KARTY DO A500/A600/CDTV

Elbox 500/2 MB	143,-
Elbox 500/2+ zegar	167,-
Elbox 500+/1 MB	89,-
Elbox 600/1 MB	83,-
Elbox 600/1+ zegar	109,-
Elbox CDTV/2 MB	179,-
Apollo 630/40MHz	319,-

TWARDE DYSKI 3,5"

Caviar 2,5 GB	399,-
Fujitsu 4,3 GB	549,-

STACJE SUPER HD

LS-120 — **259,-**
Super gęsta stacja 720kB/1,44MB/120MB, możliwość używania dyskietek DD i HD oraz dyskietek LS-120MB, montuje się na złącze IDE/EIDE, 10 x większa szybkość niż FDD Amigi.

Dyskietka 120MB — **39,-**

KONTROLERY EIDE

Elbox Fast-ATA2/EIDE do A1200 — **222,-**
Szybki transfer do 16,6MB/s, pełna obsługa urządzeń standardu ATAPI, możliwość podłączenia 4 urządzeń EIDE (HDD, CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP, itp.), obsługa HDD o pojemności powyżej 4GB, w komplecie oprogramowanie ATA3.driver.

Przy zakupie HDD lub napędu CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP... — **199,-**



98% Amiga Format sierpień '98 o kontrolerze FastATA-2/EIDE

ELBOX



ZASILACZE

Zasilacz 230W zewnętrzny	89,-
Zasilacz 25W zewnętrzny	45,-
Zasilacz 230W wewnętrzny do Tower	65,-

INTERFACE KLAWIATURY

Interface klawiatury PC/A4000 do A1200 — **69,-**
Najlepszy i najszybszy interface klawiatury do A1200, automatycznie rozpoznaje rodzaj podłączonej klawiatury (PC czy Amiga)

Interface klawiatury PC/A4000 do A600 — **69,-**

CZYTNIKI CD-ROM

32x Speed PIO 4	169,-
36x Speed PIO 4	189,-



NAGRYWARKI CD-RW

CD-RW Philips x2x2x6 EIDE	1199,-

MONITORY CYFROWE

Optiview 15"	599,-
CTX 15"	699,-

AKCESORIA

Panel frontowy stacji dyskietek FDD	35,-
Adapter PCMCIA	35,-
IDE adapter 2,5"/3,5"	16,-
Taśma IDE 1x3,5"/2x3,5" (78cm)	13,-
Taśma do FDD (33 cm)	9,-
Adapter zasilania do E/BOX	35,-

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog
Ceny netto. Do cen należy doliczyć 22% VAT. Ceny mogą ulec zmianie.

☎ 0-12 656 49 81
☎ 0-601 56 49 81
pon. - pt. 9 - 17
sob. 9 - 13

✉ ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99
ELBOX • 30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA

Wraz z zamówieniem wystarczy przesłać do nas:

1. Wypełniony dowolny druk zaświadczenia o zarobkach.
2. Dane z dowodu osobistego: imię i nazwisko, seria i numer dowodu, nr PESEL, adres i data zameldowania na pobyt stały.
3. Nr i nazwa drugiego dowodu tożsamości (np. paszport, prawo jazdy, legitymacja emeryta-rencisty).

AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
Drukarnia PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek - środa - piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Od Redakcji

A jednak tąpnęło. Po opóźnieniu ACS 10 i biorąc pod uwagę „zmarnowaną" drugą połowę grudnia, prawdopodobnie czytacie te słowa w styczniu. Ale i tak rekord liczby numerów w roku został pobity – może w bieżącym dobijemy przepisowej dwunastki.

W tym numerze zwracam uwagę na obiecaną publicystykę, pełniącą rolę kija w mrowisku. Autor dowalił wszystkim, łącznie z nami, czyli prasą. Zamierzałem od razu napisać polemikę, ale powstrzymam się od tego, oddając Wam pole. Zaznaczam, że nie puściłem tego do druku, by rozbić środowisko amigowe. Uważam że ci, których taki tekst by „ruszył", już dawno siedzą w pecetach.

A poza tym w numerze: „huraoptymistyczna i propagandowa" zapowiedź pierwszej amigowej platformówki 3D, a także inne rarytasy dla graczy. „Kupione przez producentów i bezkrytyczne" opisy programów użytkowych. „Bezużyteczny i nadmuchany" PPC Corner i „zawalająca dwie strony" relacja z party. Jest też dowód na to, że bomba milenijna grozi tylko marnie skonstruowanym komputerom, dość ciekawy Kącik Rzeźbiarza oraz mocno dziś zróżnicowana Szkółka. A propos: Szkółka Blitz Basica została zawieszona do wakacji z powodu przygotowań autora do matury.

Rafał Belke

W numerze:

Olo Fight

Gra, której premiera zapowiadana była na lipiec (pisaliśmy o niej w ACS 5/98), mimo iż opóźniona, ukazała się! Otrzymaliśmy egzemplarz do testów i już wkrótce recenzja. Teraz napiszę tylko tyle, że gra się bardzo przyjemnie. Niestety, mimo zapowiedzi Olo Fight nie oferuje możliwości bezpośredniej gry przez sieć (a jedynie korespondencyjną walkę na rekordy). Tytuł trafił do sprzedaży przed Świętami. (R2D2)



Napalm na finiszu

Projekt, który został Wam przybliżony między innymi w ACS 7-8/98, został ukończony! Początek grudnia upłynął na ostrym testowaniu produkcji i w chwili, gdy czytacie te słowa, gra powinna być już na rynku. Znane są wymagania Napalmu: minimalna konfiguracja potrzebna do odpalenia gry w niskiej rozdzielczości to procesor 020, 16 MB Fast, czytnik CD i twardziel. Zalecany jest procesor co najmniej 030. Jednak aby pograć w wysokiej rozdzielczości, trzeba mieć na pokładzie sześćdziesiątkę (pozostałe wymagania są bez zmian). Autorzy nie podali, w którym miejscu znajdą się posiadacze kart graficznych (po odpaleniu dem wydaje się, że 040 i karta graficzna pozwolą na bezproblemową grę w wysokiej rozdzielczości). W związku z pytaniami zadawanymi przez wielu Amigowców ClickBOOM odpowiedział jednoznacznie: nie będzie wersji na 8 MB Fast oraz na PPC. (R2D2)

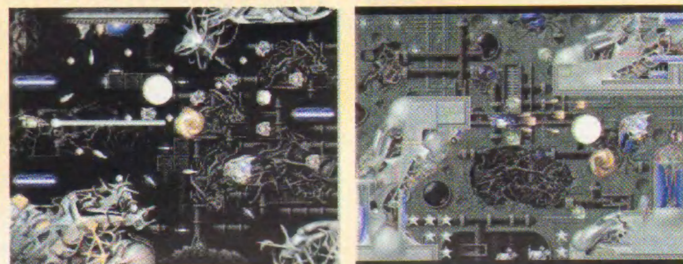
http://www.clickboom.com/napalm/amiga/



Trauma Zero na Święta?

Kolejny projekt, o którym mogliście wcześniej przeczytać w Nowościach (ACS 7-8/98), został ukończony. Twórcy przedstawili grywalne demo i wzięli się za rozmowy z wydawcami, między innymi z ClickBOOM i Titan. Jeśli wszystko poszło składnie, Trauma została już wydana. (R2D2)

http://www.dei.unipd.it/~mordock/main.html



Genetic Spiecies wpadną w sieć?

Pomimo oświadczeń twórców Genetic Spieces, iż tytuł nie będzie dalej rozwijany ze względu na bardzo słaby wynik finansowy, jaki osiągnęła gra, grupa poszukuje koderów, którzy pomogliby w zaimplementowaniu obsługi sieci. Twórcy GS co prawda sami stworzyli moduł do obsługi sieci, jednak przy grze na kilka osób tak zwalniał rozgrywkę, że ta traciła wszelkie swoje walory. Autorzy doszli do słusznego wniosku, że rozszerzenie ich produkcji o możliwość gry przez sieć oraz możliwość tworzenia własnych światów nadałyby grze zupełnie inny wymiar. Co z tego wyniknie? Zobaczymy. Stosunkowo niewielu Amigowców może poszaleć na necie tłukąc w Quake, gdyż tak naprawdę pokazałby on swoje pazurki dopiero w wersji PPC. Ale to już temat na innego newsa, więc... czytajcie dalej. (R2D2)



Settlers 2 na Amigę?



Podczas targów Computer '98 firma Titan Computer zapowiedziała, iż przepisze na Amigę drugą część kultowej już strategii Settlers. Zachętą dla firmy był niewątpliwie sukces, jaki tytuł ten osiągnął na rynku Maców i pecetów. Akcja kontynuacji tej znakomitej gry rozpoczyna się na wyspie, na której schronili się ludzie po wielkim kataklizmie, gdy Ziemię zalały oceany. Zadaniem gracza jest poprowadzenie garstki rozbitków do walki o prymat na naszym globie.

Z zapowiedzi wynika, że produkt będzie oferował grę w sieci. Zaimplementowany zostanie także generator losowych map. Do dyspozycji gracza będzie ponad 30 typów budowli, wiele różnych jednostek militarnych (np. katapulty), a przyjdzie nam walczyć między innymi z Wikingami, mieszkańcami Azji oraz Afryki.

Jakie będą wymagania Settlers 2? Zakłada się, że wystarczą: procesor 030, 16 MB Fast RAM, dysk twardy i czytnik CD. Powstanie także wersja na PowerPC. Zapowiada się znakomicie, nieprawdaż? (R2D2)

http://www.titancomputer.de/

Battle

Dawno temu pojawiły się zapowiedzi gry pod tym właśnie tytułem. Zapowiedziano nawet demo i... cisza. Gdy wszyscy spisali na straty kolejny projekt, grupa pisząca program odezwała się. W założeniach Battle ma być następcą znakomitych tytułów ze stajni Blue Byte: History Line i Battle Isle. Battle będzie oferować 4 rasy do wyboru, rozgrywkę do 4 graczy naraz, rozległe mapy, misje rozciągające się na kilka map. Wprowadzone zostaną pory dnia oraz zmienne warunki atmosferyczne (mające wpływ na rozgrywkę). Gra wyróżniać się będzie wielością jednostek (oprócz różnej wytrzymałości pancerza będą wyróżniać się innym zużyciem limitowanego paliwa). Dodatkowe jednostki, mapy i misje będą dostępne na stronie domowej grupy wydającej Battle. Przewidywane wymagania gry: 030, 16 MB RAM, CD x8, HDD. Rozważana jest możliwość stworzenia wersji na PPC. (R2D2)

Creepz

Grupa NtZ, która tworzy Creepz na PC, jest w trakcie rozmów z jednym z amigowych deweloperów, któremu chce zezwolić na dokonanie konwersji tytułu na Amigę. Jak mówią sami autorzy, Creepz jest połączeniem platformówki z przygodówką i zawiera elementy gier takich, jak Maniac Mansion 2: The Day of Tentacle i The Lost Vikings. (R2D2)

Bubble Heroes

Arcadia Developments zmobilizowana brakiem na Amigę gry nawiązującej do konsolowych produkcji w komiksowym stylu postanowiła

Modernizacje Foundation

utor Foundation nie próżnuje. Zapowiedział wydanie kolejnych łatek. Co zostanie polepszone/dodane? Już teraz wiadomo, że przepisana została obsługa AGA i kart graficznych, co zaowocowało dwukrotnym przyspieszeniem wyświetlania grafiki (tylko jeden plik wykonywalny). Dodany został tryb split-screen oraz obsługa TCP/IP, a także wiele innych ulepszeń. Nie możemy się doczekać. (R2D2)

http://www.sneech.demon.co.uk/FoundSupport.html



Max Rally

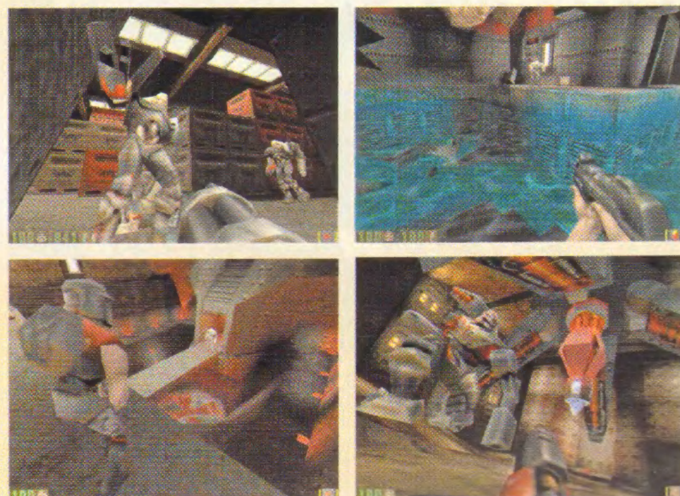
Kiedy ostatnio ukazały się na Amigę dwuwymiarowe (widok z góry) wyścigi samochodowe? Dawno temu. Czy Max Rally będzie godnym następcą SuperCars i Overdrive? Grać można w trzech trybach: mistrzostwa, wyścig na czas i wyścigi multiplayer (możliwa jest rozgrywka do 4 graczy, gdy połączymy dwie Amigi kablem null-modem). W grze występuje 20 torów w 4 sceneriach (góry, las, kosmos, wydmy). Wymagania: system 1.3 lub nowszy, ECS, 2 MB RAM. Niezbyt imponujące, ale (podobno) pomimo średniej grafiki i dźwięków, rozgrywka jest wciągająca. Cóż, poczekamy i zobaczymy. (R2D2)

http://www.allcomm.co.uk/~fortress



Quake 2 na PPC???

Na początek roku same dobre wiadomości! Po oświadczeniu firmy ClickBOOM, iż nie wyda oficjalnej powerowej wersji Quake'a, o licencję na drugą część tej gry stara się aktywna ostatnio firma Digital Images. DM zamierza wydać Quake'a 2 w wersji tylko na procesory PowerPC (o ile otrzyma licencję od Id Software). Będziemy informować o postępach tego projektu. (R2D2)



Wipeout 2097!

Firma Digital Images otrzymała licencję na przeportowanie gry Wipeout 2097. Na razie jest za wcześnie, aby mówić o dacie ukazania się programu czy wymaganiach sprzętowych, jednak wiadomo, że do odpalenia futurystycznych wyścigów (znanych między innymi z PSX) będzie potrzebny procesor PowerPC, niemal na pewno karta graficzna, a także czytnik CD i około 16 MB RAM. Czy amigowa wersja będzie równie grywalna co pierwowzór? Życzę tego wszystkim posiadaczom silnych konfigów. Innym pozostaje podziwianie screenów. (R2D2)

http://www.digital-images.demon.co.uk/



Eat The Whistle

Epic Marketing wydał kolejną piłkarską kopaninę na Amigę. Jej tytuł to Eat The Whistle. Gra oferuje następujące tryby zabawy: liga, puchary i mistrzostwa świata (oczywiście z możliwością edycji nazwisk piłkarzy). Cechy wyróżniające ten program to duża liczba klatek animacji, intuicyjne sterowanie zawodnikami (możliwość płynnego przyspieszania i zwalniania), power-upy (a la Speedball 2), możliwość gry do 4 graczy naraz (klawiaturą bądź z pomocą 4 Joystick Adaptera), samplowane komentarze. Program obsługuje karty graficzne i muzyczne (AHI). Gdy tylko otrzymamy kopię, nie omieszkamy umieścić pełnej recenzji. (R2D2)

http://www.epicmarketing.ltd.net/

stworzyć tego typu program. Bubble Heroes jest grą logiczno-zręcznościową. Co tu dużo gadać: jest to zrzynka z PSX-owej serii Bust A Move, która jest uważana za jedną z najbardziej wciągających w historii. Projekt jest ukończony w 70% i grupa poszukuje wydawcy. (R2D2)

The Holy Trinity

Za tym tytułem kryje się grupa, która nie tak dawno poszukiwała programistów, grafików (2D i 3D) oraz muzyków. Odzew był na tyle silny, iż projekt THT ruszył z miejsca.

The Holy Trinity będzie połączeniem przygodówki 3D (z renderowaną grafiką a la Myst) oraz klasycznego rolpleja. Produkcja ma zawierać także pewne elementy konsolowej Final Fantasy VII (między innymi system menu). Fabuła ma być osadzona na odwiecznej walce dobra ze złem: zastępy demonów zła pustoszą spokojne wioski fantastycznej krainy w poszukiwaniu źródła mocy. Mordują mieszkańców, a pozostałych przy życiu zmuszają do uległości. W obronie ciemiężonych staje zrodzony w tym celu Wybraniec, w którego rolę wciela się oczywiście gracz. Do wymienionych wcześniej zalet (dopracowana grafika) dochodzą: animowane tła (np. wodospady), digitalizowane dialogi, nieliniowa fabuła, system walki zapożyczony z Final Fantasy VII.

Zapowiada się bardzo ciekawie. A co z wymaganiami? Te także wyglądają nieźle: 030 na pokładzie, 4 MB Fast RAM i CD. Oczywiście program będzie umożliwiał wyświetlanie obrazu przez karty graficzne. Przewidywana premiera: wakacje (czytaj: Gwiązdka roku 1999 :). (R2D2)

NA COVER CD

Tales Of Heaven

Na Amigę powstało już mnóstwo platformówek. Jeszcze niedawno nasz komputer słynął z dynamicznych, dopracowanych graficznie i muzycznie gier tego typu.

Do tej pory wiele tytułów stawia się jako wzór, do którego powinni dążyć producenci gier (na różne platformy). Każdy wie, że amigowe bitplany są niesamowicie szybkie. A gdyby tak połączyć klasyczną platformówkę z enginem 3D?

TEGO MOŻNA SIĘ BYŁO SPODZIEWAĆ...

Tak rzec może wiele osób. Wszak platformówki 3D od dawna pisane są między innymi dla konsol. Przecież Amiga nie jest gorsza... Tak, wydaje się to być oczywiste, a jednak do tej pory nikt nie zdecydował się na próbę stworzenia gry tego typu na Ami. Jak piszę — do tej pory, ponieważ... istnieje włoska (w większości) grupa

DARKAGE SOFTWARE.

Ludzie ci nie chwalą się na zapas swoimi pomysłami i szczytnymi zamierzeniami. Wraz z koderami z innych grup tworzą programy, o których dowiadujemy się dopiero wtedy, kiedy sami możemy wypróbować ich możliwości. Jednym z projektów, nad którymi obecnie pracują, jest platformówka 3D Tales of Heaven. Właściwie Włosi tylko nadzorują pracę, gdyż kodowaniem zajmuje się grupa programistów z Hiszpanii. Członkowie Darkage Software zdecydowali się przygotować Amigowców na uderzenie, jakie ma nastąpić już w okolicach świąt Bożego Narodzenia (wtedy ma ukazać się pełna wersja gry) i wypuścili wczesne, grywalne demo produkcji będącej zwiastunem nastania nowej ery (jeżeli Tales of Heaven odniesie sukces, z pewnością pojawią się następne gry tego typu).

RUN AND JUMP, CZYLI...

Typowa platformówka, tyle że dodano trzeci wymiar. Na podstawie dema mogę wywnioskować, iż bohaterem gry jest mały chłopiec w czapce baseballowej. Podobnie jak w konsolowych produkcjach typu Mario 64 czy Croc jego zadaniem jest zbieranie przedmiotów (często ukrytych w skrzyniach), skakanie po platformach, bieganie po zawalających się mostkach, poszukiwanie kluczy otwierających przejścia itp.

STEROWANIE

odbywa się przy pomocy joysticka, ale niewykluczone, iż w pełnej wersji zostanie dodana obsługa klawiszy. Jak na razie korzystając z klawiszy Up i Down możemy ustawić kąt, pod jakim obserwujemy naszego bohatera (jeżeli kogoś to rajcuje, może patrzeć na świat do góry nogami :). Początkowo miałem trudności z utrzymaniem kursu, to znaczy bieg w linii prostej był dla mnie czystą abstrakcją. Nasz mały bohater biegał zakosami niczym postać z kreskówki, do której zły charakter strzela pociskami z solą. Po kilkunastu minutach doszedłem jednak do pewnej wprawy.

ŚWIAT 3D

Wreszcie słoneczko! Nie biegamy po mrocznych korytarzach ponurego zamczyska czy opuszczonej fabryki samochodów małolitrażowych (ile można). Nasz bohater porusza się po platformach zawieszonych niejako w próżni — kiedy przez nieostrożność utracimy kontakt z podłożem, spadamy, spadamy, spadamy. Mam nadzieję, że autorzy nie dołączą tu żadnej sekwencji a la Mortal Kombat, gdyż jak na razie gra pozbawiona jest jakichkolwiek elementów brutalności. Co prawda chłopiec ma do dyspozycji świetlne kule, którymi potrafi miotać w różnych kierunkach, ale nie sądzę, aby ich działanie było podobne w skutkach do efektu powodowanego przez trafienie z bazooki.

Wszystkie obiekty są wektorowe i oczywiście teksturowane. Grafika występuje w niskiej rozdzielczości i 256 kolorach, ale za to nie ma zarzutów do płynności akcji. Co prawda grę odpalałem na 040 40 MHz, ale weźmy pod uwagę, że jest to dopiero demo i wszystko może ulec poprawie (także szybkość działania).

WYMAGANIA

Niestety, mimo moich próśb autorzy nie podali minimalnej konfiguracji, jaka będzie potrzebna do uruchomienia gry. Wiem za to, iż pełna wersja zostanie wydana na dyskietkach oraz krążku CD, i będzie miała support dla kart graficznych. Sama rozgrywka ma być dużo ciekawsza niż sugeruje demo. Zapowiadanych jest wiele poziomów (także ukrytych).

WIERZYĆ CZY NIE?

Ja wierzę w słowa autorów biorąc pod uwagę fakt, iż gra jest już prawie skończona (prace nad nią trwają od 2 lat!). Jeśli nie wydarzy się nic nieprzewidzianego, już na święta będziemy mogli rozkoszować się tą ciekawie zapowiadającą się gierką. Ciekawe, kiedy dotrze do Polski? Grupa prowadzi rozmowy z wydawcami, nie sprecyzowała jednak odnośnie jakich tytułów (Tales of Heaven nie jest jedyną pozycją przygotowywaną przez programistów z Włoch).

Artur „R2D2" Frankowski









Expansion

Ostatnimi czasy nastała moda na pisanie gier z gatunku realtime strategy. Także w przypadku Expansion mamy do czynienia z grą tego typu. Ponieważ dobrych programów nigdy dosyć, nie narzekajmy.



KOLEJNA STRATEGIA

Jeszcze niedawno mogliśmy narzekać na brak gier strategicznych (i nadal narzekamy, ponieważ na razie karmieni jesteśmy tylko zapowiedziami i demami - przyp. RB). Tymczasem już niedługo pojawi się Napalm. W porównaniu z tą grą wysiada każda strategia czasu rzeczywistego, jaka została napisana na Amigę. Dlatego w niniejszym raporcie nie przedstawię Expansion jako konkurenta dla wyżej wspomnianego programu.

EXPANSION, CZYLI MUTACJA

Chociaż mamy do czynienia ze strategią czasu rzeczywistego, gra jest swoistym połączeniem dwóch gatunków reprezentowanych przez Civilization i Foundation (a może bardziej Warcraft, gdyż pecetowo-makowa gra jest, przynajmniej w pierwszej części, uboższa od amigowej). Założeniem Expansion jest, jak sama nazwa wskazuje, terytorialny rozwój naszej społeczności.

Podobnie jak w Warcraft, rozwój naszego państwa uzależniony jest od posiadania złota, drewna i żywności (w Foundation tych czynników jest znacznie więcej). Kiedy mamy pod dostatkiem żywności, do naszego królestwa sprowadzają się nowi mieszkańcy, których możemy (o ile dysponujemy odpowiednią gotówką) wytrenować na rycerzy (rycerze mogą stanowić do 10% całej społeczności). Aby poszerzyć granice swojego państwa, budujemy forty, ale do ich stworzenia potrzebne jest 100 jednostek drewna i 10 nie przydzielonych nigdzie rycerzy.

Skąd brać żywność, drewno, pieniądze? Przydzielając do pracy na roli mieszkańców powodujemy, iż będą oni uprawiać wskazany kawałek ziemi. Jeżeli chcemy nałowić ryb, umieszczamy wieśniaków na brzegu jeziorka. Jak się domyślacie – w celu wyrąbania drzew nakazujemy wybranym mieszkańcom zająć się wskazanymi drzewami. Proste, prawda?

Dosyć łatwo jest zaopatrzyć się w zboże, drewno czy ryby. Gorzej jest ze złotem. Co roku wszyscy mieszkańcy naszej krainy zostają opodatkowani. Każdy płaci 5 penów. 100 penów to 1 moneta. Biorąc pod uwagę, że 10 rycerzy kosztuje 1000 monet, nie jest to dużo. Generalnie należy dążyć do tego, aby nasze państwo miało jak najwięcej podatników. Aby sprowadzali się do nas mieszkańcy sąsiadujących krain, w naszym królestwie nie może brakować jedzenia (wtedy wskaźnik zadowolenia ludności wynosi 100%).

OBSŁUGA PROGRAMU

Obsługa bazuje na okienkach. Wszystko, co jest wyświetlane na ekranie, otwiera własne okno, które można zmniejszyć/powiększyć i umieścić w odpowiednim miejscu. Jest to bardzo wygodne, obok okna z widokiem na nasze włości możemy mieć wyświetloną miniaturową mapkę, okno nadchodzących wiadomości czy okno statystyk.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Styl grafiki przypomina Cywilizację – świat widzimy z góry, jest podzielony na domyślne pola, na których możemy umieszczać pracujących mieszkańców. Zarówno obsługa grafiki, jak i muzyki/dźwięku opiera się na modułach.

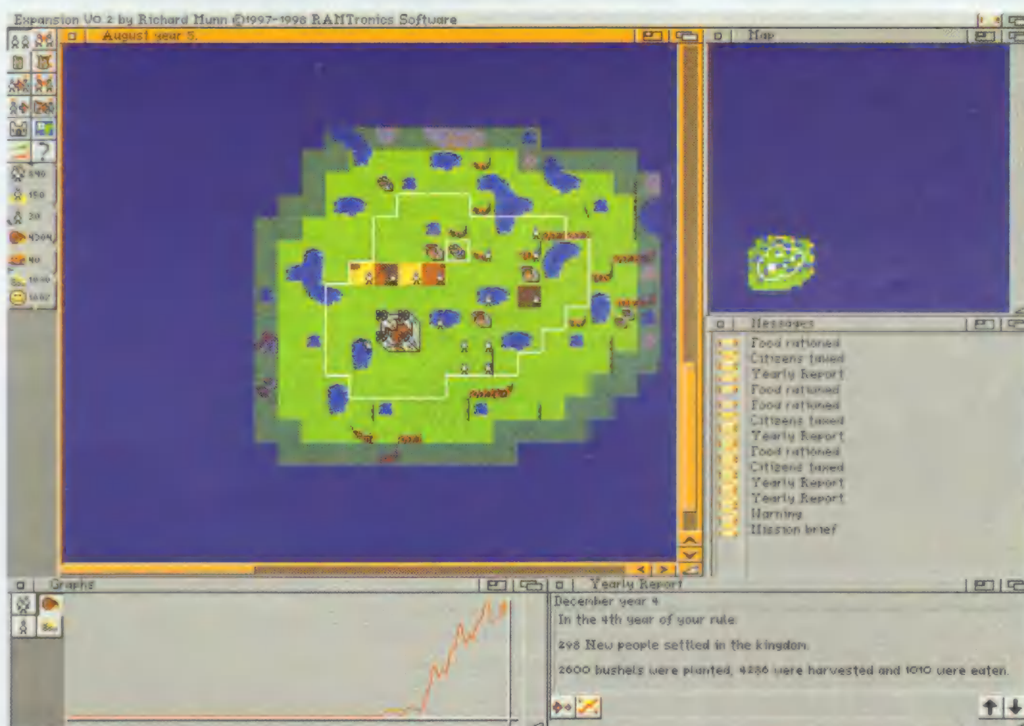
W dołączanym programiku do ustawiania preferencji decydujemy: w jaki sposób ma być wyświetlona grafika (z wykorzystaniem układów graficznych Amigi czy też karty graficznej), jaki tryb wyświetlania obrazu nas interesuje (do wyboru wszystkie dostępne tryby w co najmniej 16 kolorach), w jaki sposób obsługiwany będzie dźwięk (brak dźwięku, poprzez układy Amigi lub AHI).

TOTALNA MIESZANKA – CO Z TEGO WYJDZIE?

Jak widać, wątek ekonomiczny po części został zaczerpnięty z Warcrafta, część militarna przypomina Foundation (choć w Expansion występuje tylko jeden typ jednostek – rycerze), grafika wykonana jest w stylu Civilization, a z kolei obsługa (okienka) przypomina Colonization. W wyniku połączenia kilku koncepcji otrzymujemy grę, która mimo wielu uproszczeń, z pewnością znajdzie sobie zwolenników. Z końcową opinią poczekajmy jednak do momentu ukazania się pełnej wersji, gdyż sporo jeszcze może ulec zmianie (wiele opcji jeszcze nie jest zaimplementowanych, śladu niektórych w demie jeszcze nie ma, choć autorzy nad nimi pracują). Na pewno należy docenić to, że Expansion będziemy mogli dość elastycznie dopasować do posiadanej konfiguracji.

Minimalne wymagania (na chwilę obecną, gdyż w przyszłości mogą się zmienić - czytaj: wzrosnąć) to Amiga z systemem 3.0 lub wyższym, 1 MB Chip i 1 MB Fast (przy takiej ilości pamięci Chip nie pogramy sobie z dużą liczbą kolorów). Zalecana jest Amiga z układami AGA (lub kartą graficzną), 2 MB Chip i dużo Fastu.

Artur „R2D2" Frankowski



GunBee F99

Kiedy usłyszałem od Naczelnego: „Kosmiczny Robocie, mam dla ciebie strzelaninkę do opisania" i ujrzałem pudełko od płyty CD, oczy zalśniły mi blaskiem pożądania. Naczelny musiał to spostrzec gdyż dodał: „W środku są dyskietki".

I rzeczywiście – 2 dyskietki. Czy dobra strzelanina może zmieścić się na 2 dyskietkach?

THE STORY SO FAR...

Była sobie planeta Valstyx. Przez wiele lat panował na niej spokój, gdyż kontrolę nad planetą sprawowała dobra księżniczka Akiko. W jej posiadaniu znajdowało się pięć magicznych kryształów, których łączna moc pozwalała panować nad światem. Życie z pewnością toczyłoby się dalej w pokoju i beztrosce, gdyby pewnego dnia dziwne stworzenia nie dokonały napadu na Valstyx. Siły złego lorda Khenmira opanowały pałac królewski, zagarnęły magiczne kryształy, a na dodatek porwały księżniczkę. Najlepsi naukowcy z planety opracowali statek bojowy – GunBee F99, który do walki poprowadzić miał najlepszy pilot – Kiara McGuire. Jak już się zapewne domyślacie, zadaniem gracza jest wcielić się w postać pilota i pokonując podwładnych lorda Khenmira odzyskać magiczne kryształy i uwolnić księżniczkę.

W klimat gry wprowadza nas intro, którego grafika utrzymana jest w stylu Mangi (niestety, muzyczka, która przygrywa podczas prezentacji, jest chyba najgorszą spośród występujących w grze).

CÓŻ MY TU MAMY?

Chciałbym zaznaczyć, iż nie będę rozpisywał się nad rzeczami, które w przejrzysty sposób opisane są w dokumentacji. Chciałbym, abyście mogli po przeczytaniu tego tekstu podjąć decyzję – zagrać czy nie. GunBee jest strzelaniną w stylu Banshee czy Ultra Violent Worlds (pionowy scrolling). Okienko, w którym toczy się cała akcja, nie jest pełnoekranowe.

Do wyboru mamy dwa tryby rozgrywki: story i honey. Gdy zdecydujemy się na tryb story, naszym zadaniem będzie uwolnić księżniczkę, a po drodze zebrać 5 skradzionych kryształów. Tryb honey ma ułatwić graczowi wybór taktyki rozgrywki, poznanie przeciwników i przedmiotów specjalnych. W trybie tym naszym zadaniem jest po prostu dolecieć jak najdalej, gromadząc jak największą liczbę punktów. Warto dodać, że wiele urozmaiceń nie jest dostępnych w tym trybie rozgrywki, ale za to przeciwnicy nie są tak agresywni.

BAJKOWA KRAINA

Akcja GunBee F-99 jest osadzona w bajkowym świecie, gdzie możemy spotkać latające kraby, uśmiechnięte chmurki, miotające pociskami krowy i power-upy w kształcie latających, różnokolorowych dzwonków. Do tego należy dodać wygląd naszego pojazdu (który mi osobiście w niczym nie przypomina pszczoły), aby wyobrazić sobie, jak różni się klimat tej produkcji od np. kosmicznej atmosfery Ultra Violent Worlds.





Z grafiką współgrają efekty dźwiękowe i muzyczki (które utrzymane są w podobnym tonie co muzyka ze Speris Legacy). Wszystko przemawia więc za tym, iż GunBee jest grą dla dzieci. Uważam jednak, że tak nie jest. Dlaczego?

PO PIERWSZE: TAKTYKA

Choć sama gra nie jest trudna (jeżeli po prostu lecimy i strzelamy nie próbując osiągnąć celu, jakim jest zebranie kryształów), to skoncentrowanie się na głównym celu gry wymusza zmianę taktyki. Tu muszę napisać, że inaczej niż w pozostałych grach tego typu power-upy nie nadlatują tak sobie ani nie wypadają z zestrzelonego przeciwnika. Dzwonki, bo o nich mowa, wypadają z niektórych chmurek (trzeba w nie najpierw strzelić). Każdy dzwonek zmienia swój kolor pod wpływem strzałów, a każdy kolor oznacza coś innego. Dlatego stajemy przed wyborem: punkty, większa siła ognia, szybkość, a może osłona? Podjęcia decyzji nie ułatwia fakt, że kolor power-upa zmienia się po kilku-kilkunastu strzałach, na dodatek nie cyklicznie, a losowo (najczęściej jest to kolor oznaczający punkty). Strzelając w dzwonek musimy uważać, aby nie skierować go poza obręb planszy, bo gdy wypadnie, jest stracony. Na dodatek wokół latają wrogie pojazdy, a my nie możemy się zdecydować.

Przed nami stoi jeszcze jeden wybór: zebrać dzwonek czy umieścić go w latającym koszu (za 10 dzwonków w koszu otrzymujemy dodatkowe życie). Oprócz dzwonków z niektórych chmurek (z uśmiechniętym kotem) wypadają przedmioty specjalne (lepsza broń, upgrade naszego statku itp.) i kryształy. Wtedy dopiero jest kocioł. Jeżeli mało nam wrażeń, możemy w wolnej chwili zniszczyć jakiś obiekt naziemny (domek lub krówkę).



PO DRUGIE: GRAFIKA

O ile muzyczki (oprócz tej w intrze) są ciekawe i miłe dla ucha, o tyle grafika jest mało kolorowa i mało szczegółowa. Moim zdaniem nie jest w stanie zachęcić do grania małego dziecka, szczególnie jeśli widziało ono inne, lepsze graficznie gry.

TRUDNY WYBÓR

Czeka mnie nie lada problem: ocenić GunBee. Trudno wydać jednoznaczny werdykt, gdyż mimo przeciętnej grafiki (nie widać tu AGI, jeśli ktoś grał w Project X wie, jak powinna wyglądać strzelanina), gra się całkiem przyjemnie. Zwolennicy brutalnej wyrzynki także nie będą zachwyceni. Mimo to gra potrafi wciągnąć, choć nie tak, jak naprawdę dobre, klasyczne shoot'em-upy.

Artur „R2D2" Frankowski

GunBee F99 — ocena: 5

Producent	APC&TCP
Gatunek	Strzelanina
Dyski	2
Wymagania	AGA
Zalecane	HD

Samba World Cup

W ACS 10/98 mogliście przeczytać raport dotyczący dema gry Samba World Cup. Dzisiaj pora przyjrzeć się gotowemu już produktowi.

SŁOWO WSTĘPNE

W niniejszej recenzji nie będę szczegółowo opisywał tych elementów, o których wspomniałem w październikowym raporcie. Skupię się na tym, czego w demie nie było. Niestety, choć zamierzałem porównać zmiany jakie zaszły w programie od czasu napisania wersji demonstracyjnej (czytaj: co poprawiono lub dodano, oczywiście w stosunku do tego, co oferowało demo), nie będę mógł tego zrobić z prostej przyczyny: opcje dostępne w preview nie zmieniły się ani trochę w pełnej wersji programu.

CO WIĘCEJ?

Jak być może pamiętacie, w opisywanej uprzednio wersji demonstracyjnej mogliśmy zapoznać się głównie z wątkiem menedżerskim (choć także nie w całości). W pełnej wersji ten aspekt został poszerzony, dodano też część zręcznościową.

Jeżeli chodzi o część menedżerską, to uaktywnione zostały opcje ustalania treningu, zarządzania stadionem, prowadzenia sprzedaży pamiątek klubowych, wyboru sponsorów czy kontaktów z bankiem. O ile te pierwsze wnoszą sporo do rozgrywki (ustalanie częstotliwości treningów i ich charakter, możliwość rozbudowy stadionu, regulowanie cen biletów na poszczególne miejsca, zakup i sprzedaż różnych pamiątek klubowych, możliwość wyboru ofert firm, które chcą aby nasz klub je reklamował), to opcja banku nie bardzo przypadła mi do gustu. Jedyną możliwością jest wzięcie kredytu. Miałem ochotę zarobić parę złotych umieszczając część pieniędzy na koncie, ale niestety nie mogłem tego zrobić. Cóż, to jest tylko moja uwaga, być może większość z Was nie skorzystałaby z tej opcji.

Kontynuując wątek menedżerski muszę stwierdzić z przykrością, że nie stworzono rynku transferów, na którym można składać oferty sprzedaży swoich zawodników. Chcąc kupić nowego piłkarza musimy zwracać się z propozycją do wielu klubów, aż w końcu trafimy na takiego sportowca, który zechce opuścić swego pracodawcę. Rynek transferów ułatwiłby dokonywanie transakcji (oprócz tego można by szukać także na własną rękę). Kolejną opcją, której mi brakuje, jest spis spotkań rozegranych (z wynikami) i pozostałych do rozegrania (możliwość przejrzenia takiej listy istnieje w większości menedżerów). Ale dość gderania. Przyjrzyjmy się części zręcznościowej.

KOP PAN PIŁKĘ

Ekran rozgrywki wyświetlany jest w niskiej rozdzielczości, przez co grafika nie jest oszałamiająca. Ale nie szata jest najważniejsza (patrz: SWOS). Postaci piłkarzy są duże, widziane z boku, pod pewnym kątem. Rozgrywka jest dosyć bliska rzeczywistości, przez co może nieco trudniejsza dla gracza. Dominują w niej podania, a rajdy przez pół boiska praktycznie się nie zdarzają (no, chyba że idzie kontra). Sterujemy graczem, pod którym widnieje żółta plamka (piłkarze dość często „przełączają" się, co sprawia dodatkową trudność).

Realizm potęguje gwizdanie przez sędziego spalonych, efektowne zagrania zawodników (szczupak, przewrotka, ale co ważne – stosowane są rzadko). Zmęczeni zawodnicy nie tylko wolniej biegają, ale są też mniej aktywni (stoją, nie angażują się w akcje, przerywają w połowie pościg za piłką).

Pamiętacie TV Sports: Basketball? Tam komputer mógł rozgrywać za nas piłkę, a my mogliśmy włączyć się do akcji w każdej chwili. Tak jest i tutaj. Ja osobiście preferuję tę metodę gry, która jest bardzo dobrym rozwinięciem wątku menedżerskiego (czuję się jak prawdziwy trener – widzę, kto jak gra i mogę dokonać niezbędnych korekt). Jednak i ten aspekt rozgrywki nie jest wolny od błędów (przykładowo wyrzut z autu w stronę SWOJEJ bramki komputer zinterpretował jako spalony!). Brakuje także informacji w trakcie meczu o odniesionych kontuzjach. Zbyt mało jest ustawień zawodników na boisku (brakowało mi 5-3-2...).

PODSUMOWUJĄC

Gra może się podobać, chociaż nie jest wolna od błędów. Grafika pozostała na poziomie znanym z dema, natomiast dźwięków jest dużo więcej (w części zręcznościowej, np. mowa komentatora), choć nie są one najwyższej jakości (jednak tworzą odpowiedni klimat). Muzyczka jest dalej jedna, występująca także w demie. To, co mnie zirytowało najbardziej, to wszechobecne napisy w języku niemieckim. Niekiedy występują w dwóch wariantach, ale w wielu przypadkach (np. charakterystyki zawodników) są tylko po niemiecku. Przecież wybrałem wersję z językiem angielskim! Za to największy minus.

Uważam Sambę WC za dość rozwiniętego menedżera z opcją podglądu boiska w trakcie meczu i oceniam na 7.

Artur „R2D2" Frankowski

Samba World Cup	
Producent	Sayonara Software '98
Gatunek	Menedżer/kopanina
Dyski	1 CD
Wymagania	ECS, 1,5 MB RAM / AGA

Ocena: 7

Sim Life

Pewnego dnia pomyślałem – no, Horror! Weź się do roboty i napisz recenzję jakiejś poważnej gry, co to myśleć trzeba, a nie tylko strzelanki i rozwalanki, bo czytelnicy pomyślą, że lubujesz się wyłącznie w gierach wymagających szybkiego przyciskania fire.

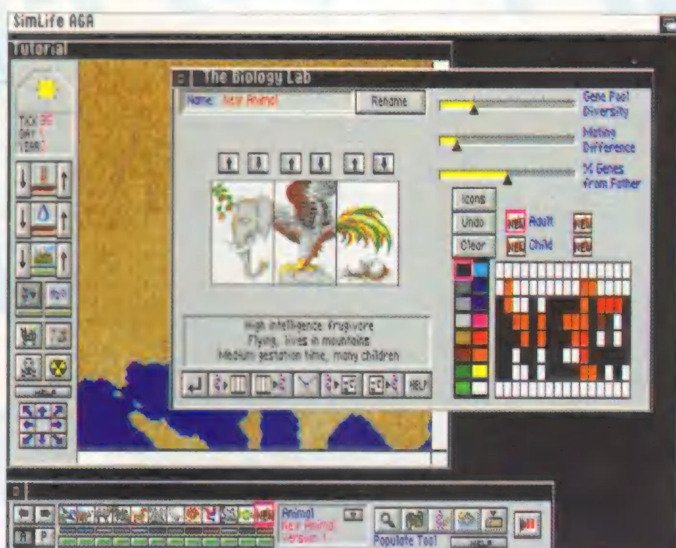
Zresztą właśnie rozwaliłeś joystick, grając w Capital Punishment, więc co masz do roboty? Zabrałem się więc za poszukiwania odpowiedniej gry. Nowości z miejsca odpadły, bo albo zostały już opisane, albo nie nadawały się do grania. W końcu mój wybór padł na dość starą Sim Life. Dlaczego? Po pierwsze, dlatego, że istniała wersja tej gry na kości AGA. Po drugie, nie zauważyłem, aby jakiekolwiek polskie pismo o grach poświęciło jej więcej niż jedno zdanie. Po trzecie, twórcą gry jest firma Maxis, która stworzyła wiele udanych produkcji z serii Sim, jak np. Sim City, Sim Ant, Sim Tower (można pograć w wersję na Maca, pod Shapeshifterem, wymagania te same, co w przypadku Sim City 2000). Po czwarte, gra odpowiadała mojej miłości własnej, gdyż wcielasz się tam w postać ni mniej, ni więcej, tylko... Boga (ja to mam skromne wymagania).

NA POCZĄTEK

Słów kilka o wyglądzie itp. Gra jest wykonana bardzo estetycznie i choć wersja na układy AGA z niezrozumiałych powodów nie szokuje nas liczbą kolorów, nie przeszkadzało mi to zbytnio. Główne okno gry nie jest zbyt efektowne graficznie (strasznie to wszystko maleńkie), ale w zupełności wystarczy i nie daje powodów do narzekań. Dźwięk... Nic specjalnego. Od czasu do czasu jakaś melodyjka. Parę fajnych sampli (np. gdy para zwierząt się spiknie, słychać „Oooo!", a gdy rozlegnie się „Tadaaa!", to znak że właśnie bobasek przyszedł na świat).

WYMAGANIA GRY

Jeśli chodzi o szybkość działania, to Sim Life na procesorze 020 nieco się ślimaczy (ile to już razy powtarzałem to zdanie...), więc do pełnego luksusu warto mieć lepszy procesor (a jeśli używamy Magic Menu, to lepiej grę odpalić z CLI). Nie bez znaczenia jest, że SL chodzi w tasku, czyli jest przyjazna dla systemu. Twardy dysk mile widziany, choć niekonieczny. Nie widziałem wersji na ECS, wersję AGA można odpalić w dwóch rozdzielczościach, określanych jako niska (low) i wysoka (hi). Nie zamierzałem szaleć, bo mam jedynie telewizor podłączony do Amisi przez euro, i zainstalowałem grę w rozdzielczości niskiej. Okazało się, że to 640x256 i gra jest naprawdę utrudniona z powodu fatalnej czytelności napisów (bardzo małe fonty). Obejrzałem to sobie jeszcze na monitorze C1084 i doszedłem do wniosku, że w rozdzielczości niskiej można grać nie marnując sobie wzroku jedynie na monitorach multisync. Ja jednak nie przejąłem się tym zbytnio, bo wzrok popsułem sobie jeszcze wtedy, gdy miałem Spectrusia, i spokojnie zabrałem się za granie.





OGÓLNIE RZECZ BIORĄC

Gra polega na tworzeniu i utrzymaniu w stabilności życia, zarówno zwierzęcego, jak i roślinnego. Masz wpływ (to zależy od scenariusza) na wszystko, co może oddziaływać na ekosystem (projektujesz świat, klimat itp. i to wszystko w drobnych szczegółach). Możesz też tworzyć całkowicie nowe formy życia (genialne – możesz tworzyć, co ci się podoba, np. smoki!) i sprawdzać czy utrzymają się w twoim świecie. Taka dowolna rozgrywka możliwa jest za pomocą scenariusza Experimental Mode, który jak się łatwo domyślić, nie jest jedyny.

Wiadomo, że Bóg nie zawsze tworzy, a czasem wręcz przeciwnie. A to pierdyknie na wiwat meteorem w glebę, ześle zarazę czy sfajczy parę hektarów lasu. I już jest weselej. Te wszystkie urozmaicenia (i wiele innych) też masz w zasięgu ręki.

Trzeba przyznać, że gra jest dość skomplikowana. Liczba opcji może na początku przytłoczyć, ale nie martw się. Wystarczy włączyć scenariusz Tutorial, gdzie komputer krok po kroku, wytłumaczy Ci wszystkie opcje. Przy tak niewielkiej zajętości gra jest naprawdę bardzo rozbudowana i bierze chyba pod uwagę wszystkie czynniki, jakie wpływają na życie na Ziemi (łącznie z cywilizacją i promieniowaniem radioaktywnym, powodującym mutacje). Niemożliwym jest opisanie wszystkich opcji programu, gdyż jest on tak rozbudowany, że zabrakłoby miejsca nawet na rysunek na okładce ACS.

Przykładowo chcemy zaprojektować nowe zwierzę. Na początek informacje ogólne: genotyp (min. % genów ojca przechodzących na dziecko), inteligencja, rodzaj odżywiania, nisza ekologiczna, sposób poruszania się (latanie, pływanie), długość ciąży (krótka, średnia, długa) i liczba dzieci (dużo, mało). Później przystępujemy do informacji szczegółowych: dokładny rodzaj odżywiania się, zachowanie (agresywne czy przyjacielskie np. przy podziale jadła, ruchliwość, jak często zwierzę skręca i o jaki kąt (!), tropienie), preferencje (seksualne, zachowanie się przy spotkaniu danego pożywienia lub osobnika innego gatunku), dokładna długość życia, po jakim czasie osobnik staje się dorosły i zdolny do prokreacji, po jakim czasie wchodzi w wiek starości, dokładny rozmiar, jaką dysponuje „bronią", zdolności percepcyjne, umiejętności krycia się, rozrodczość (dokładna liczba dzieci, wielkość dziecka, prawdopodobieństwo urodzenia dziecka danej płci), ile zwierzę wytrzyma bez jedzenia i picia, przy jakich okazjach je (np. zawsze gdy ma okazję czy tylko wtedy, gdy jest już bardzo głodne), siły życiowe, jaki maksymalny rozmiar może osiągnąć i... tak dalej. Imponujące, nieprawdaż? Oczywiście można skorzystać z zaprojektowanych już zwierząt (Load ZOO).

KILKA DOSTĘPNYCH SCENARIUSZY

Desert to Forest. Jak się łatwo domyślić, na samym początku Twój świat jest jedną wielką pustynią, pozbawioną całkowicie życia. Twoim zadaniem jest zamienienie jej w kwitnący las, co nie będzie łatwą sprawą.

Battle of Sexes. Jak wiadomo, populacja danego gatunku zazwyczaj powinna utrzymywać się w równowadze jeśli chodzi o podział płci, czyli liczba samców powinna odpowiadać mniej więcej liczbie samic. W tym scenariuszu przewaga samic jest ogromna (harem?), natomiast samcy są na wymarciu (seksmisja?). Na domiar złego, rodzące się dzieci to niemal w 100% samice. Twoim zadaniem jest sprowadzenie populacji do stanu równowagi płciowej i utrzymanie jej w takim stanie.

Feast & Famine. Na początku jest w wszystko w porządku. Jest mnóstwo roślin i roślinożerne zwierzęta nie muszą kłopotać się o pożywienie. Jednak liczba zwierząt gwałtownie się zwiększa i pożywienia jest coraz mniej. Czy zdołasz ochronić podopiecznych przed wymarciem?

Carnivalia. Jak wyżej, tyle że teraz mamy do czynienia ze zwierzętami mięsożernymi.

Terrible Lizards. Co naprawdę stało się z dinozaurami? Właśnie to możesz sprawdzić grając w ten scenariusz.

March of The Mutants. Twoim zadaniem jest stworzenie całkowicie nowych ras, tak aby przyjęły się w ekosystemie i normalnie w nim żyły, nie zakłócając jego równowagi.

PODSUMOWUJĄC

Spory stopień trudności, ale też wiele dobrej zabawy, a nawet trochę nauki przy okazji.

Little Horror (fałszywy bożek)

PS. Janie! Podaj ambrozję i puchar nektaru!

Bouncing Round

Nie jest łatwo wymyślić gierkę, która mimo iż jest prosta, zawiera całkiem nowe i ciekawe pomysły. Bardzo często nowatorskie programy mają status shareware lub freeware. Tak jest i w przypadku opisywanej gry Bouncing Round.



ZNOWU „BOUNCING"?

Przed odpaleniem opisywanego programu myślałem, iż będzie to kolejny klon Arcanoida, ewentualnie Scorcha. Toteż byłem mile zaskoczony, gdy oczom moim ukazała się gierka, której nie potrafię porównać do żadnej innej.

CO SIĘ ODBIJA?

No, może gra nie jest aż tak nowatorska, gdyż już wiele razy wykorzystywano motyw znikających elementów, które wyróżniają się tą samą cechą (kolor, kształt itp.). W Bouncing Round celem gracza jest wyczyszczenie planszy ze znajdujących się tam różnokolorowych kulek. Do dyspozycji mamy działko (umieszczone na środku dolnej krawędzi ekranu), które pluje takimi samymi kulkami. Wystrzelony pocisk odbija się od bocznych ścianek i przyczepia do pierwszej napotkanej kuli lub, jeśli na taką nie natrafi, do górnej krawędzi ekranu. Kiedy 3 piłeczki tego samego koloru znajdują się koło siebie, znikają. Jeżeli w wyniku tego jakaś kulka/kulki nie mają styczności z górną krawędzią ekranu (bezpośrednio lub pośrednio – poprzez sąsiadki) – znikają, nabijając nam punkty. Aby nie było tak łatwo, górna krawędź ekranu sukcesywnie obniża się zmniejszając pole gry. Kiedy jakakolwiek z piłeczek znajdzie się zbyt blisko naszego działka, następuje koniec gry. Ułatwieniem jest kraciasta „amigowa" piłeczka, która występuje w roli swoistego jokera. Wystrzelona zmienia kolor na barwę kuli, w którą uderzy.

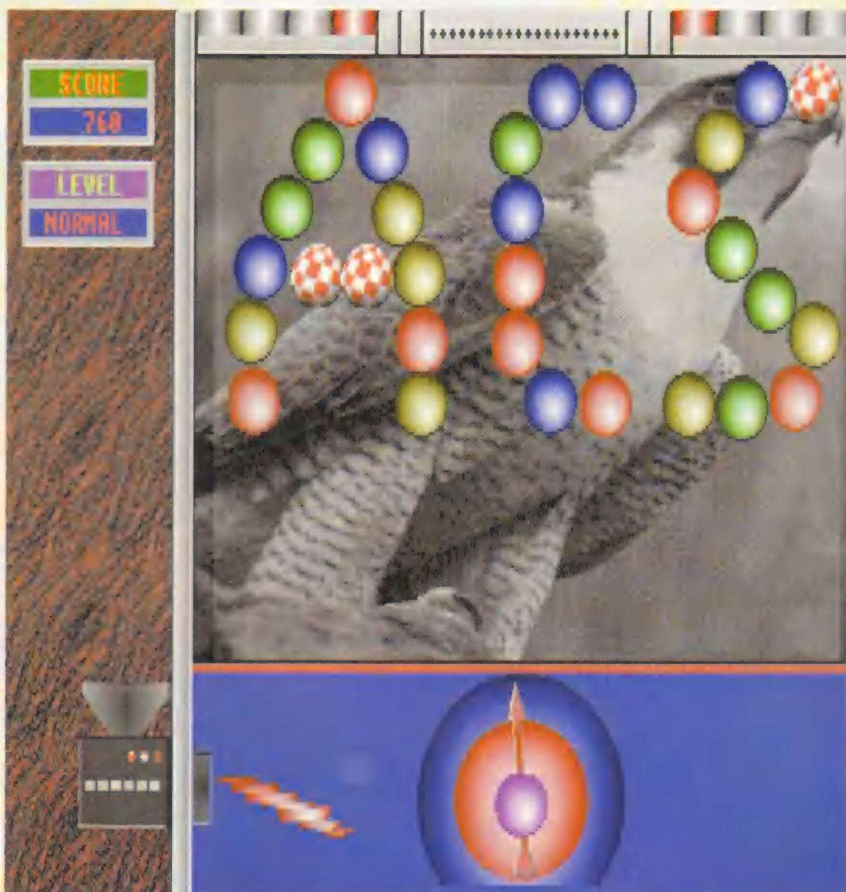
JAK SIĘ ODBIJA?

Pod względem graficznym program prezentuje się co najmniej przyzwoicie. Ekrany wyświetlane są w rozdzielczości 640x256 w 256 kolorach (niezbędna jest AGA). Podkłady wykonane są starannie, choć momentami widać dithering. Nieco gorzej jest z dźwiękami – jest ich malutko. Muzyczka jest, choć niczym specjalnym się nie wyróżnia. Sterowanie armatką jest wygodne, do wyboru mamy joystick oraz klawisze (left, right i up).

ODBIJAĆ CZY NIE ODBIJAĆ?

Gra się całkiem przyjemnie (choć na poziomach Easy i Normal jest trochę zbyt prosto). Program zapisuje najlepsze rezultaty, co jest plusem. Warto także zauważyć, że program działa w multitaskingu, a wciśnięcie ESC w każdej chwili powoduje wyjście z gry. Minusami według mnie są: zbyt podobne kolory kulek czerwonych i brunatnych (łatwo się pomylić), nieciekawe graficznie okno z listą rekordów (co przy starannym wykonaniu reszty grafiki razi tym dotkliwej) oraz dokumentacja wyłącznie w języku włoskim. Decyzję: grać czy nie, pozostawiam Wam, a ja przełączam ekran żeby sobie nieco poodbijać.

Artur „R2D2" Frankowski

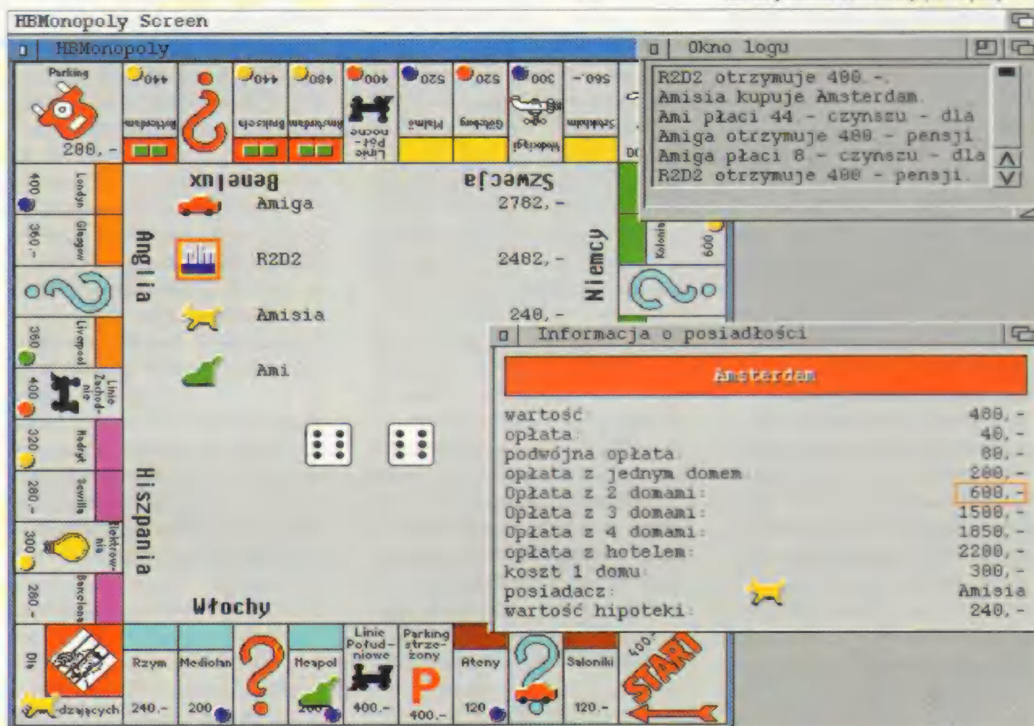






HBMonopoly

Już jako dziecko miałem zmysł do robienia niezłych interesów. Niejeden raz doprowadziłem do bankructwa kilku kolegów. Czasami udało się zarobić trochę kasy na kimś dorosłym – a to na wujku, a to na ojcu...



Niestety, były tylko „wirtualne" pieniądze, a rozgrywka toczyła się na planszy. W mojej kolekcji znaleźć można było między innymi „Fortunę", „Tranzyt" czy „Bankruta".

ZNALAZŁEM!

Zwykle gierki te nie zaspokajały moich potrzeb i dość szybko znikały z twardziela. Inaczej będzie z opisywanym programem o nazwie HBMonopoly. Cóż takiego sprawia, że właśnie ta wersja popularnej na całym świecie planszówki przypadła mi do gustu?

ROZGRYWKA

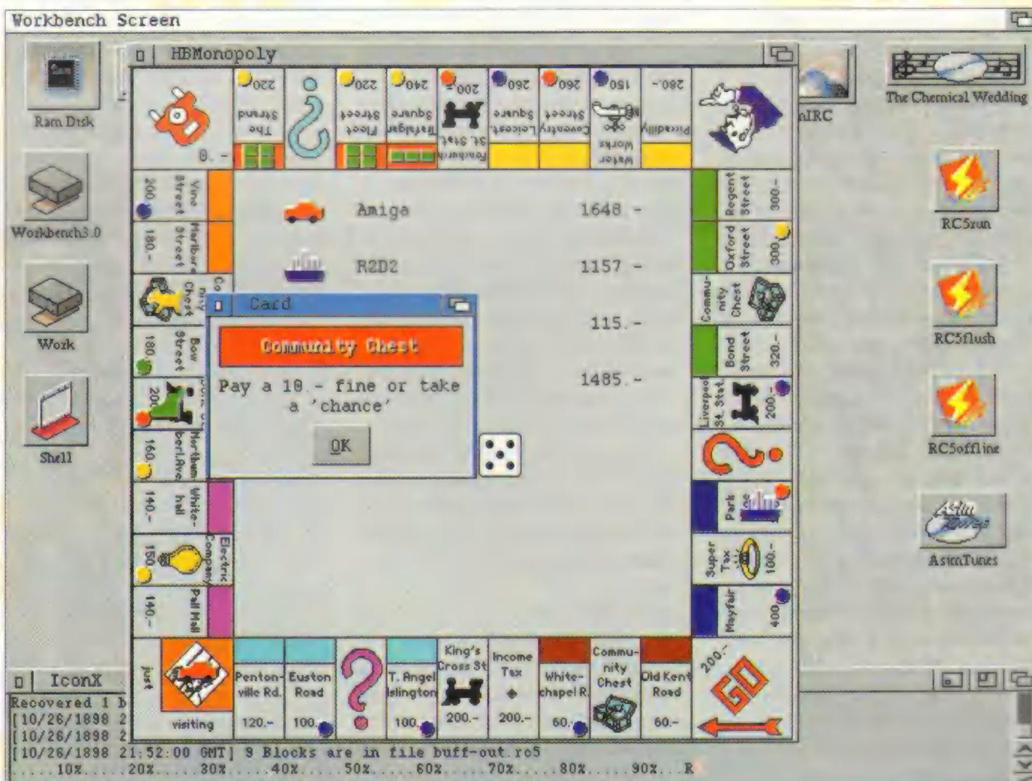
W opisywanym programie obowiązują zasady klasycznego Monopolu. Dla nie zorientowanych: rozgrywka toczy się na planszy, po której gracze poruszają się dookoła (w jednym kierunku). Celem gry jest wyeliminowanie przeciwników, doprowadzając ich do bankructwa. Aby wygrać, należy tak zainwestować posiadane fundusze, aby zysk był jak największy. Kupować można hotele, elektrownie, dworce, restauracje itp. (w zależności od wersji, w jednej z nich nabywamy miasta). Poprzez rozbudowę nieruchomości gracze zwiększają czynsz, jaki płacą odwiedzający dane pole goście. Aby zbyt szybko nie zabrakło gotówki, zawodnicy otrzymują premię po wykonaniu pełnego okrążenia. Możliwe jest dokonywanie transakcji pomiędzy grającymi (mogą odkupować od siebie lokale lub też je wymieniać), co czyni grę atrakcyjniejszą.

DLACZEGO TEN PROGRAM?

Gra umożliwia rywalizację do 8 graczy (7 z nich może symulować komputer). Wykonanie planszy jest skromne ale, co najważniejsze, przejrzyste. HBMonopoly działa całkowicie pod systemem i umożliwia wybranie ekranu (własny lub dowolny publiczny) oraz trybu wyświetlania grafiki. Co ciekawe, możliwe jest wybranie jednej z 12 wersji językowych (w tym polskiej!). Autor pomyślał o ułatwieniu życia graczom – wszystkie niezbędne informacje są w zasięgu ręki (np. klikając na dowolnym polu ujrzymy dokładny status posiadłości). Z ciekawostek mogę wymienić także okno przebiegu gry (włączane opcjonalnie), które ukazuje przez graczy czynności (od początku gry). Można także nagrać stan rozgrywki. Program napisany jest bardzo starannie, a z dokumentacji wynika, iż autor szybko usuwa bugi, jakie znaleźli użytkownicy. Konfigurację HBMonopoly można dostosować do swoich indywidualnych upodobań, ale o tym możecie dowiedzieć się w dokumentacji lub odpalając grę (po wybraniu polskiego języka nikt nie będzie miał z tym problemów). Jedynym minusem jest dosyć niski poziom inteligencji komputerowych graczy, ale autor już nad tym pracuje.

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Program ma status freeware. Aby go odpalić potrzebna jest Amiga z systemem co najmniej 3.0



Ween - The Prophecy

Fajne gry, obojętnie jak stare, mają to do siebie, że z przyjemnością do nich wracamy.

Właśnie taką grą jest Ween. Mimo swego wieku nadal należy do najlepszych przygodówek. Ładnie wykonana grafika, przyjemna ścieżka dźwiękowa i najważniejsze w tego typu grach – niezły scenariusz (wprawdzie liniowy, ale mimo wszystko niezły) sprawiają, iż gra jest po prostu wciągająca. Z łezką w oku wspominam czasy, gdy siedziałem przy sprzęcie 12 godzin na dobę grając w Weena!

Świat, w którym toczy się akcja gry, jest trochę „bajeczny". Można tu znaleźć wszystko, poczynając od nietoperza żywiącego się słodyczami, a kończąc na ślimakach, które są w stanie zjeść niesamowitą ilość grzybów. Macie przed sobą solucję, która pozwoli Wam ukończyć tę grę. Radzę jednak spróbować własnych sił! Ukończenie Weeena z pomocą gotowego tekstu nie daje tyle przyjemności, co samodzielna gra. Jeśli jednak zdarzy się, że utkniesz i za nic nie będziesz wiedział jak przejść dany moment – zajrzyj, ale potem znowu graj sam! And now, ladies and gentlemen, Ranger will bring you full solution, let's go.

Weź obcęgi (tongs) i miedzianą kulę (copper ball) ze stołu. Otwórz szafkę nad piecem i weź z niej słoninę (lard) oraz nóż (knife). Teraz wejdź w drzwi obok fontanny. Otwórz książkę, weź proszek nasenny (sleeping draught) i nasiona (seeds). Przewieś obraz (portrait) na haczyk po lewej. Użyj mikstury (digitalis) na nasionach (seeds), a powstanie mieszanka nasenna (drug). Mieszankę użyj na dziurze (hideaway), gdzie kryje się zwierzak – uśpisz go. Z dziury wyciągnij odlew klucza (mould). Za pomocą miedzianej kuli (copper ball) rozwal czaszkę (skull), z której następnie wyciągnij pierścień (ring). Wróć do miejsca startu i idź w lewo na taras.

Podnieś siano (straw) i użyj obcęgi (tongs) na drewnianej poręczy (guard rail). Dwukrotnie użyj noża (knife) na roślince (reed). Idź w prawo. Podłóż drewno (wood) i słomę (straw) do kominka (fireplace). Za pomocą fletu (flute) przywołaj nietoperza (w tym celu użyj flet na sobie (Ween)). Poczęstuj truskawkami (strawberries) nietoperza. Weź ze stołu złoto (gold), użyj miedzianej kuli (copper ball) na pierścieniu (ring), a powstanie duży dzban (cauldron). Weź dżem (jam) i jeszcze raz za pomocą fletu (flute) przywołaj nietoperza. Podaruj mu dżem (jam), a gdy zapyta Cię, gdzie ma użyć swej mocy, wskaż na kominek (fireplace). Postaw dzban (cauldron) na kominku (fireplace). Po chwili zabierz dzban z rozpuszczonym złotem (molten gold) i użyj go na formie klucza (mould). Idź do przodu. Złotym kluczem (golden key) otwórz wejście do piwnicy, zabierz ze sobą kłódkę, która zmieniła się w rybę (half-statue). Zejdź na dół.

Weź pochodnię (torch) i deski (planks), podnieś kość leżącą obok szkieletu (tibia). Pochodnią (torch) rozpal w palenisku (hearth) i idź w lewą. Weź linę (rope) i użyj dzban (cauldron) na pierścieniu (ring). Użyj miedzianą kulę (copper ball) na czaszce po lewej, a otworzy się tajemny mechanizm. Zbierz swoją kulę (copper ball) i wyciągnij kamień księżyca (moon stone). Wróć w prawo. Użyj miedzianej kuli (copper ball) na pierścieniu (ring). Wrzuć słoninę (lard) do dzbana (cauldron), który następnie postaw na palenisku (hearth). Po chwili zabierz dzban i idź w lewo. Gorący olej przelej z dzbana (cauldron) do miski (bowl). Użyj kość (tibia) na mechanizmie (opening), a następnie miskę z gorącym olejem na kości. Przełącz lewar mechanizmu (lever) i idź w prawo. Użyj desek (planks) na linie (rope) i z tego, co powstało, zrób kładkę i przejdź po niej.

Strąć czaszkę (skull) i weź kamień słońca (sun stone). Użyj pochodni (torch) na miejscu dla niej przeznaczonym (torch-holder), podnieś kość (tibia) leżącą na podłodze po lewej. Weź broń (spear) trzymaną przez kamiennego strażnika. Użyj kości (tibia) na broni (spear) i za pomocą tego zmyślnego narzędzia odsłoń kurtynę (curtain), a następnie weź jeżyny (blackberries). Fletem (flute) przywołaj nietoperza i poczęstuj go jeżynami (blackberries). Nietoperzowi wskaż dziurę nad drzwiami (hole), a zrobi dla Ciebie mały rekonesans i przyniesie Ci klucz (key). Podnieś go i otwórz drzwi, wejdź do środka. Odepnij miecz i użyj go na statui (statue). Odstaw miecz (sword). Otwórz skrzynię (trap) i dzbanem (cauldron) zaczerpnij trochę kwasu (acid). W mechanizmie włącz słońce i księżyc, wyjdź z pomieszczenia. Za pomocą dzbana z kwasem oczyść nieczytelne napisy (runes). Użyj kamień słońca (sun stone) na dziurze (niche), a następnie zrób to samo z kamieniem księżyca (moon stone). Wejdź w drzwi. W mechanizmie wciśnij koronę, a otworzy się tajna skrytka (hide). Wyciągnij z niej eliksir. W mechanizmie odciśnij miecz, księżyc i naciśnij koronę, a otworzy się kolejna skrytka. Weź z niej posążek (effigy). Wyjdź z pomieszczenia. Posążek (effigy) włóż do dziury (niche).

Skieruj się na most (bridge), podnieś piórko (feather) upuszczone przez potwora (monster). Piórko (feather) użyj na skrzyni (chest), z której następnie wyciągnij truciznę (venom) i pyłek z kwiatów (pollen). Użyj truciznę (venom) i pyłek z kwiatów (pollen) na dzbanie (cauldron), aby sporządzić eliksir, którym spryskaj kiełkującą roślinkę po prawej stronie. Jak się okaże, wyrosną Ci dorodne truskawki. Zerwij je. Za pomocą fletu (flute) przywołaj nietoperza i poczęstuj go truskawkami (strawberries). Podnieś złoto (gold), które zostawił nietoperz i użyj je na rybko-kłódce (half-statue), a powstanie statuetka ryby (statuette). Statuetkę wrzuć do wody (water). Dotknij truskawek, a następnie weź miecz (sword) i użyj go na kamieniu (rock). Dzbanem (cauldron) zatkaj górną dziurę (hole) i wetknij rękę do prawej dolnej dziury, aby wypłoszyć mola złota (orior). Mol spanikuje i przy próbie ucieczki wpadnie prosto w Twoje ręce. Mola złota wypuść na kupę tegoż kruszca, zabierz swój dzban (cauldron) i podejdź do bramy prowadzącej do świątyni. Użyj trucizny (venom) na wężu (snake), a zamieni się on w kwarc (quartz), podnieś magiczny przedmiot (tiara). Za pomocą pochodni (torch) spal krzaki (brambles). Użyj miedzianej kuli (copper ball) na magicznym przedmiocie (tiara), a zamieni się on w rurkę (pipe). Za pomocą rurki (pipe) strąć pułapkę na owady (wasp trap) i złap w nią wszystkie osy (wasps) latające nad spalonymi krzakami. Wejdź przez bramę.

Podnieś leżące pod drzewem czereśnie (cherries). Używaj pergaminów (parchments), aż Twoja postać zmieni się w robaka, a smok w osę (wasp). Złap osę (wasp) w pułapkę na insekty (wasp trap). Za pomocą fletu (flute) przywołaj nietoperza i poczęstuj go czereśniami (cherries). Gdy gacek zapyta Cię, do czego ma użyć swej mocy, wskaż mu złapanego w pułapkę owada. Wejdź do świątyni. Wyjmij dzbanek (phial) z mechanizmu (mechanism). Naciśnij po kolei przyciski: lewy górny, prawy górny, lewy dolny, prawy dolny (jeśli nie zadziała – spróbuj innej kombinacji, czasem się zmienia). Przekręć dźwignię w kształcie czaszki (lever). Otworzą się drzwi, wejdź do środka.

Podnieś młot (hammer) i rozbij nim rękę posągu (arm). Podnieś dzbanek (amphora) i ustaw go na palenisku (hearth). Wyciągnij kamień (stone) z muru. Podnieś deski (wood stack) i podrzuć je do paleniska (hearth). Podnieś posążek (gargoyle), a następnie ustaw go na wystającym ze ściany kamieniu (cyma). Zerwij pnącza (leaves). Zdejmij szmatę (rag) z głowy posągu i przy jej pomocy wyczyść oczy rzeźby (eyes). Okaże się, że są zrobione z kwarcu (quartz). Użyj pyłek z kwiatów (pollen) na kwarcu (quartz), a zamieni się on w kwiat (flower). Użyj truciznę (venom) na drugim kwarcu (quartz), a zamieni się on w węża (snake). Zerwij kwiat (flower) i wrzuć go do garnka znajdującego się na palenisku (hearth). Rurkę (pipe) użyj na wężu (snake). Wygiętą rurkę (coil) umieść między posążkami (gargoyles). Wyjmij liszaj (lichen) z fontanny (fountain) i podłóż go do paleniska (hearth). W fontannie (fountain) ponaciskaj przyciski w kształcie zębów (są tylko cztery, więc znalezienie właściwej kombinacji nie powinno sprawić nikomu wielkich kłopotów – kombinacja się zmienia). Podnieś szkło powiększające (magnifying glass) i użyj go na wiązce światła (beam). Namocz szmatę (rag) w wodzie (water). Mokrą szmatę (wet rag) powieś na powyginanej rurce (coil). Podnieś monetę (ecu). Dzbanek (phial) postaw na enklawie (enclave). Zerwanymi wcześniej pnączami (leaf) uszczelnij dzban stojący na palenisku z powyginaną rurką (coil). Weź przefiltrowany napój (philtre) i daj go podstarzałej strażniczce (guardian). Weź powyginaną rurkę (coil). Użyj miedzianej kuli (copper ball) na statuetce (statue), a następnie dotknij statuetki.

Otworzą się drzwi; wejdź w nie. Zdejmij rękawicę (glove) z posągu i za jej pomocą wyciągnij kamienne serce (heart) ze skrzyni (chest) pełnej pająków (spiders). Kamienne serce (heart) umieść w otworze posągu (site). Z wazy (vase) wyjmij klucz (key), a z pucharu (chalice) naszyjnik (necklace). Odsłoń kotarę (tempestry) i weź lustra (mirrors). Podnieś puchar (chalice) i umieść go na wadze (scales). Przekręć głowę posągu (nose), a otworzy się przejście, wejdź do środka. Lustra (mirrors) umieść w otworach obok drzwi (opening). Kluczem (key) otwórz zamek (lock). Wyjdź na zewnątrz.

Podnieś korzeń (root). Użyj miedzianą kulę (copper ball) na naszyjniku (necklace), a zamieni się ona w miecz (sword). Uderz mieczem (sword) w korę (larch). Korzeniem (root) zbierz żywicę (resin) i wylej ją na małe potworki (monsters) karmiące swą królową. Podnieś torbę (bag) i złap w nią węża (snake). Zwiąż torbę sznurkiem (bond). Złapanego węża (snake) daj stworowi (moongose). Zerwij trującą roślinę (digitalis). Za pomocą rurki (pipe) zmień

bieg strumyka (water). Wrzuć perły (pearls) do basenu (basin), to samo zrób z trującą rośliną (digitalis). Podnieś kawałek kości (femur) i użyj go na basenie (basin); powstanie mikstura (mixture). Daj ją królowej potworów (queen). Zabierz rurkę (pipe). Mieczem (sword) przetnij linę (rope). Przejdź przez bramę.

Podnieś miskę (bowl) i napełnij ją żywicą (resin). Żywicę (resin) wylej na kwiat (flower). Wypłosz robaka (worm) z oka zdechłego potwora (eye). Robaka (worm) wrzuć na grzyby (mushrooms). Odłam róg (horn) i użyj go na drewnie (wood). Z zarośli tropikalnych (tropical creeper) wyrwij lianę (liana). Użyj jej na rogu i drewnie (horn and wood). Toporkiem (axe) rozwal skały (lewy dolny róg ekranu). Kubkiem (pot) zaczerpnij wody ze źródełka (spring). Wodę (water) wylej na grzyby (mushrooms). Podnieś kamień (rock) i rzuć nim w ptaka (bird). Wypłosz robaka (worm) z oka zdechłego potwora (eye). Robakowi (worm) daj do zjedzenia grzyby (giant mushrooms). Wejdź na schodki. Podnieś flet (flute). Weź siatkę (net) i w morzu (sea) złap rybę (fish). Zerwij truskawki (strawberries). Podnieś wiosło (oar). Przywołaj nietoperza (Urm) i poczęstuj go truskawkami (strawberries); w zamian da Ci złoto (gold). Złoto daj sowie (monster). Weź swój plecak. Postukaj w kokosowe drzewo (coconut tree). Podnieś kokosy (coconut) i użyj je na leżących obok łodzi siatkach. Mieczem (sword) zetnij bambus (bamboo) i zrób z niego maszt w łodzi (boat). Mieczem (sword) wypatrosz rybę (fish). Kawior (eggs) daj pająkowi (spider), a w zamian zrobi Ci on sieć (sail). Sieć (sail) przyczep do masztu (mast). Wsadź wiosło (oar) do zaczepu na łodzi (notch). Młotkiem (hammer) wybij szkielet starej łodzi (boat ribs) i użyj go na swojej łodzi (boat). Wsporniki (lobster pot) użyj na łodzi (boat).

Rurką (pipe) przyciągnij pływającą butelkę (bottle) i wyjmij z niej korek (cork). Młotkiem (hammer) rozwal kłódkę (padlock). Dzbanem (cauldron) wypompuj wodę (water) z przeciekającej łodzi. Z podpokładu weź smołę (tar) i nasmaruj nią korek (cork). Nasmarowany smołą korek (sealed cork) wetknij w dziurę (hole), przez którą wlatuje woda (jeśli akurat masz dużo wody na pokładzie, to najpierw wylej ją dzbanem (cauldron)). Młotkiem (hammer) dobij korek. Podnieś klucz (key) i otwórz nim zamek w drzwiach (lock). Wejdź do domku, weź łopatę (shovel) i wyjdź z domku. Łopatą (shovel) przekop piasek (sand) przed domem (razem będzie osiem jam). Z wykopanych dziur powyciągaj wszystkie przedmioty. Gdy trafisz na ostrygę (oyster) – rozwal ją mieczem (sword). Z ostrygi (oyster) wyjmij perłę (pearl). Wejdź do domu. Przywołaj nietoperza i poczęstuj go truskawkami (strawberries). Weź złoto (gold), które zostawił gacek. Daj dziadkowi (old man): złoto (gold), monetę (ecu), szklane oko (eye), diament (diamond), perłę (pearl), sztabkę złota (ingot), klejnoty (jewel), rybie ości (bones; uczesze się nimi!) i sandał (sandal; którego zresztą dziadek szukał od dwóch lat). Pociągnij za zawieszony na ścianie pierścień (ring). Wyjdź z domku. Spróbuj wejść po schodach do jaskini. Kraty się zapadną – nie panikuj, wróć do domku. Mieczem (sword) wybij dziurę w drewnianej ścianie (planks) i wejdź w nią.

Wetknij rękę do dziury (hole) w ziemi – wyskoczy mol (orivor). Postaw dzban (cauldron) na jedną z dziur (hole). Spłosz mola (orivor). Zabierz dzban (cauldron). Mieczem (sword) zetnij gałęzie (branch; lewy dolny i prawy dolny róg ekranu). Mieczem (sword) powycinaj chwasty (te między drzewem a roślinką). Weź złoto (gold) i daj je molowi (orivor). Podnieś linę (rope). Z liny (rope) i patyka (branch) zrób łuk (bow). Z łuku (bow) strzel w rosnący na drzewie orzech (walnut). Za pomocą rurki (pipe) podnieś pióra (feathers). Z piór (feathers) zrób lotki w strzałach (arrows). Z łuku (bow) strzel w rosnący na drzewie orzech (walnut), a gdy spadnie, rozwal go mieczem (sword).

Podnieś piórko (feather) i użyj go na skrzyni (chest). Ze skrzyni (chest) wyciągnij pyłek z kwiatów (pollen) i truciznę (venom). Zerwij truskawki (strawberries). Użyj łomu (cane) na oku (eye). Przywołaj nietoperza (urm) i poczęstuj go truskawkami (strawberries). Weź złoto (gold) i czerwone owoce (redcurrants). Do garnka (cauldron) wrzuć pyłek z kwiatów (pollen) i truciznę (venom). Przygotowaną miksturę wylej na grzyby (mushrooms). Podnieś trufle (truffle). Do garnka (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i truciznę (venom). Przygotowaną miksturę wylej na rubin (ruby). Złoto (gold) daj staruszkowi (old man). Użyj łomu (cane) na oku (eye). Przywołaj nietoperza i daj mu czerwone owoce (redcurrants). Gackowi wskaż staruszka (old man). Do kotła (cauldron) wrzuć truciznę (venom) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę tę wylej na trawę (grass; są dwie kępki trawy, więc operację tę powtórz). Zerwij zioła (camomile) i wrzuć je go garnka (cauldron). Garnkiem (cauldron) zaczerpnij wody w źródełku (water). Garniec (cauldron) postaw na palenisku (hearth). Zabierz garnek (cauldron) i jego zawartość wylej na schorowanego robaka (worm). Robakowi (worm) daj do zjedzenia grzyby (mushrooms). Idź w lewo. Użyj pyłek z kwiatów (pollen) na kwarcu (quartz). Oberwij kawałek kwiatu (pistil). Mieczem (sword) powycinaj krzaki (bush). Do dzbana (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę wylej na zaczarowanego gościa (borgol). Do dzbana (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę wylej na kamienną statuę (statue). Przełącz dźwignię (lever). Porozmawiaj z robalem (Ant) i daj mu kawałek kwiatka (pistil). Podnieś toporek (axe). Pozbieraj wszystkie ziarna pisaku (grain of sand; są tylko trzy ziarenka). Idź w prawo. Sworzeń (bolt) wsadź w mechanizm (orifice). Przełącz dźwignię (lever) i weź klucz (key). Idź w lewo. Kluczem (key) otwórz zamek (lock) w drzwiach. Do dzbana (cauldron) wrzuć trufle (truffle), truciznę (venom) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę wylej na srebrne kraty (grill). Na wężach (snakes) użyj truciznę (venom). Do garnka (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i truciznę (venom). Miksturę wylej na rubiny (ruby). Idź w prawo. Dzbanem (cauldron) zaczerpnij wody ze źródełka (water). Idź w lewo. Garnek (cauldron) z wodą użyj na płomieniach (flames). Wejdź do świątyni.

Podnieś miskę (bowl). W kryjówce 4 (hideaway) spotkasz stwora; drażnij go aż plunie klejem (glue). Klej (glue) zbierz z miskę (bowl). Mieczem (sword) stuknij w ozdobę posągu (ornament). Podnieś wadliwy klejnot (flawed jewel). Mieczem (sword) pogłębiaj otwór w posągu (hole), aż ujrzysz rubin (ruby). Do garnka (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i truciznę (venom). Miksturę wylej na rubin (ruby) i wydłub klejnot (jewel). Klejem (glue) posmaruj wadliwy klejnot (flawed jewel). Do garnka (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę użyj na klejnocie (jewel). Mieczem (sword) poszerz szczelinę (crack). Złap świetlika (firefly) i nasmaruj go klejem (glue). Świetlikiem (firefly/glue) rozjaśnij kryjówkę 3 (hideaway). Podnieś klejnot (jewel). Do dzbana (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę użyj na klejnocie (jewel). Mieczem (sword) poszerz szczelinę (crack). Złap świetlika (firefly) i posmaruj go klejem (glue). Świetlikiem (firefly/glue) rozjaśnij kryjówkę 4 (hideaway). Weź patyk (twig) i użyj go na mechanizmie (opening). Podnieś klejnot (jewel). Do dzbana (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę wylej na klejnot (jewel). Mieczem (sword) poszerz szczelinę (crack). Złap świetlika (firefly) i nasmaruj go klejem (glue). Świetlikiem (firefly/glue) rozjaśnij kryjówkę 1 (hideaway). Podnieś złamany klejnot (broken jewel) i posmaruj go klejem (glue). Wadliwy klejnot (flawed jewel) połącz z połamanym klejnotem (broken jewel). Do garnka (cauldron) wrzuć trufle (truffle) i pyłek z kwiatów (pollen). Miksturę użyj na klejnocie (jewel). Mieczem (sword) poszerz szczelinę (crack). Złap świetlika (firefly) i nasmaruj go klejem (glue). Świetlikiem (firefly/glue) rozjaśnij kryjówkę 5 (hideaway). Miedzianą kulę (copper ball) wsadź do otworu (hole) w kryjówce 5 (hideaway). Zabierz miedzianą kulę (copper ball) i klejnot (jewel). Czeka Cię przełączanie dźwigni (levers) w kryjówkach (hideaways). W kryjówce 1 dźwignię przełącz jeden raz. W kryjówce 2 - dwa razy. W kryjówce 3 – trzy razy; i tak dalej. Z łuku (bow) strzelaj po kolei do liter (letters): KRAAL.

Podnieś serce (heart). UWAGA! Zachowaj je, wprawdzie istnieje wycięcie w ścianie (orifice), w które można je wetknąć, lecz nie należy tego czynić! Z muru wyciągnij gwóźdź (nail). W zamku (lock) wsadzaj gwóźdź (nail) w prawym mechanizmie, aż otworzy się trzecia od końca krata. Spod kraty wyciągnij szpilkę (pin). W lewy mechanizm zamka (lock), w otwór drugi (hole) wsadź szpilkę (pin). W prawy mechanizm zamku (lock), w otwór szósty (hole) wsadź gwóźdź (nail). Uruchom lewy mechanizm, a następnie prawy. Wyjdź z celi. Podnieś bambus (bamboo). Odnajdź wyryte w kamieniu przełączniki (carving) i wciśnij po kolei: DJEL. Otworzy się skrytka (niche) tuż nad przełącznikami. Do posążka (statue) włóż serce (heart). Z ręki posągu wyciągnij nóż (knife) i użyj go dwukrotnie na bambusie (bamboo). Fletem (flute) przywołaj nietoperza. Podnieś kamień z wyrytą literą (stone) i wetknij go w pustą dziurę (hole) w mechanizmie z wyrytymi przełącznikami (carving). Wciśnij przyciski: AZEULISSE. Otworzy się druga skrytka (niche). UWAGA! Nawet nie próbuj zajrzeć do niej, po prostu nie jest to jeszcze odpowiedni na to czas. Każdą z dźwigni (levers) przełącz czterokrotnie, ale zaczynając od ostatniej. Wyjdź z dźwigni (nachodząc kursorem na ich lewy górny róg, pojawi się zamek – kliknij lewy przycisk myszki). Teraz możesz zajrzeć do schowka (tego w prawym dolnym rogu). Wyciągnij z niego posążek i użyj go na posążku z pierwszej skrytki. Podnieś trzy ziarna piasku (3 grains of sand) i wrzuć do klepsydry. THE END

Ranger

PS: Zakończenie jest trochę... po prostu nic szczególnego. A szkoda, wiele czasu spędziłem nad tą grą, w zamian dostałem tylko kilka prostych zdań pochwały. Jednak nie uważam, aby czas spędzony nad tą gierką był czasem straconym. W sumie nieźle się bawiłem.

Listy

WASZYM ZDANIEM...

Jeśli już istnieje dział RETRO, nie może w nim zabraknąć Monkey Island I i II, Darkseed... W RETRO pojawiają się tylko takie gry, które nie były jeszcze opisywane w magazynach wydawnictwa CGS, a te ukazują się od 1992 roku. Wszystkie wymienione przez Ciebie tytuły były już obszernie opisywane w starych numerach Computer Studio – jeśli bardzo chcesz o nich poczytać, możesz zamówić archiwalne numery. Dysponuję listą wszystkich opisanych przez CGS amigowych gier - wystarczy wysłać emaila z zapytaniem o konkretny tytuł, a podam odpowiedni numer.

POCZCIĘ UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

Jak zabrać się do organizacji imprezy promującej Amigę? Odbyłaby się w mojej szkole. Na razie jest sala i entuzjazm. Co dalej robić? Pomóżcie! Szczerze mówiąc, nie mamy doświadczenia w tej dziedzinie – zawsze wystrzegaliśmy się organizowania czegokolwiek jak ognia i dobrze na tym wychodziliśmy. Chwała ludziom, którzy coś próbują organizować, albowiem nie wiedzą, co czynią. A jeśli wiedzą, to chwała im do kwadratu ;). Proponuję wpaść na jakieś scenowe party i popytać organizatorów (jeśli będą skorzy do zwierzeń).

Czy Barczyńscy to bracia i czy jeszcze są w redakcji (Freya pamiętam jeszcze z pierwszych numerów Computer Studio)? Tak – są braćmi – i nie – nie są już w redakcji. Kamil przesiadł się na peceta, a Adam zaszył się w domowych pieleszach, gdzie kończy swoją grę menedżerską (co zajmie mu pewnie resztę życia ;).

Mam kłopoty z czytnikiem CD (Samsung 24x). Czy jeśli kupię kontroler Elboxu, wszystko będzie OK? Zbyt mało danych! Nie mam pojęcia, czym objawiają się te „kłopoty", dlatego nie dam Ci kategorycznej odpowiedzi. Kontroler na pewno nie pomoże, jeśli czytnik nie chce odczytywać niektórych płyt (read error) – wtedy trzeba kupić lepszy napęd. Zalecam mail/telefon do Elboxu z dokładnym opisem problemu (no chyba że panowie z tej firmy będą twierdzić, że nowy kontroler jest dobry na wszystko, łącznie z kryzysem gospodarczym na świecie :).

Czemu tak długo nie ma recenzji gry Wingnuts firmy Forgotten Myths oraz Gloom3? Ponieważ producenci nie przysłali nam jeszcze egzemplarzy do testów.

Czy plotki o Monkey Island 3 się sprawdziły? Niestety – nie.

Czy na karcie PowerPC istnieje możliwość wymiany samego procesora np. z wersji 160 MHz na 240? Hmmm, nie bardzo. Chociaż piszę to „z pewną nieśmiałością", ponieważ możliwe że niedługo na Aminecie pojawi się tekst jakiegoś szalonego majsterklepki, który tego dokonał :). Jedno jest (prawie :) pewne: nie można wymienić 603e na 604e w BlizzardachPPC.

Niedawno kupiłem kartę Apollo 1240. Po tym zakupie niektóre gry z waszego covera przestały mi chodzić. Wyłączenie pamięci Fast komendą NoFastMem nic nie daje. Czy jest to wina mojej karty? Odpowiem jak były prezydent: i tak, i nie. Twoja karta (najprawdopodobniej!) nie jest zepsuta, a powodem kłopotów jest procesor 040. Nie, on także nie jest uszkodzony – po prostu spore zmiany w konstrukcji w porównaniu z poprzednikami powodują, że niektóre gry i programy „wykrzaczają" się na 040. Wyłączanie Fastu na niewiele się tu zda, ale może pomóc wyłączenie cache procesora (w Early Startup lub z poziomu Workbencha).

Czy karta graficzna BVisionPPC pomoże w ulepszeniu grafiki w grze Alien Breed 3D? Tak, jeśli zdobędziesz specjalną wersję tej gry dla systemu RTG.

Czy gry z PC i konsol (tu następuje długa lista tytułów, m.in. Quake 2, MK3, Unreal i Tekken 2) ruszyłyby na PPC, gdyby były napisane na tę kartę? Pytanie, że tak powiem, natury filozoficznej, ale biorąc pod uwagę moc obliczeniową PowerPC, myślę że tak. Trzeba by tylko dorzucić kartę graficzną, bo AGA by tego nie uciągnęła.

Czy moglibyście podać cenę Foundation oraz Quiet Please Tennis i adresy sklepów lub firm, u których mógłbym kupić te gry? Ta sprawa wraca jak bumerang. Miło, że chcecie kupować amigowe gry. W tej chwili jedynie firma DynAMI Hardware-Software (tel. 0-601 257036) deklaruje chęć ściągnięcia z zagranicy niemal każdej gry na Amigę. Trzeba tylko złożyć zamówienie na konkretny tytuł. Ponieważ nie ma mowy o hurtowych zamówieniach u producentów (za mało chętnych), ceny są wysokie, np. Foundation kosztuje ok. 220 zł.

Czy DSH dodaje polskie instrukcje do sprzedawanych gier? Z tego, co mi wiadomo – nie dodaje.

Jak Pan (to o mnie! – przyp. RB ;) wie, do powszechnego użytku w światku PC wchodzi DVD. Jak można podłączyć DVD do A4000? Czy istnieje jakieś oprogramowanie na DVD? Czytnik DVD podłącza się do Amigi niezwykle łatwo – przez interfejs SCSI. Problem w rym, że nie ma driverów do tego urządzenia, więc nie wykorzystamy go z Amigą. Przynajmniej na razie – dopóki jakiś entuzjasta nie stworzy odpowiedniego oprogramowania. Jeśli komuś udało się podłączyć DVD do Ami lub pracuje nad softwarem, prosimy o kontakt.

Na DVD ukazują się w tej chwili filmy, koncerty itp. w formacie MPEG, a więc dane odczytywalne na wszystkich platformach. Na PC zapowiadane jest kilka gier na tym nośniku. Nie ma zapowiedzi wydania czegoś stricte amigowego na DVD.

Ile slotów Zorro można podłączyć do A1200 tower? Czy można podłączyć jednocześnie Zorro III i Zorro II? Za pomocą micronikowej płyty rozszerzeń można wyposażyć A1200 w 5 slotów Zorro II. Jest też (ponoć) płyta ze slotami ZIII, ale mimo usilnych starań nigdy nie udało nam się wydostać jej od producenta do testów, co stawia jej dostępność pod znakiem zapytania. Czy można podłączyć jednocześnie ZII i ZIII? Znów tajemnicza odpowiedź (piszę ten tekst o północy :): tak i nie. Nie podłączymy dwóch płyt rozszerzeń, bo mamy tylko jedną szynę procesora w A1200. Ale sloty Zorro są kompatybilne w dół, to znaczy że ZIII działają również z kartami pod ZII.

Czy aby ściągnąć muzykę z CD na HD potrzebny będzie sampler, czy wystarczy czytnik CD i oprogramowanie? Informacje zapisane na muzycznym kompakcie to nic innego, jak nie skompresowane, 16-bitowe sample. Nie ma więc potrzeby jeszcze raz ich samplować. Najnowsza wersja komercyjnego pakietu do obsługi czytników CD – AsimCDFS – potrafi wyświetlić nam muzyczne tracki jako pliki w okienku np. Opusa. I ten „bajer" działa także z czytnikami ATAPI. Wtedy wystarczy po prostu przegrać interesujące nas pliki (utwory) na dysk twardy.

Jeśli chciałbym kupić na raty silnie skonfigurowaną Amigę, gdzie mógłbym to zrobić najszybciej? Na pewno nie u nas. Proponuję złapać za telefon i obdzwonić firmy amigowe, dowiadując się szczegółów na temat zakupu na raty. Potem możesz porównać dane i wybrać najkorzystniejszą ofertę.

Załóżmy, że mam modem podłączony do Ami i telefonu oraz mam odpowiednie i skonfigurowane oprogramowanie. Co dalej? Gdzie dzwonić? Czy wystarczy wystukać www.cgs.com.pl i już się z Wami połączę, czy najpierw muszę wystukać jakiś numer telefonu? Czy za połączenie z Wami zapłacę tyle, ile za rozmowę z Warszawą? Po pierwsze: do zabawy z Internetem służą różne aplikacje o różnych zastosowaniach. Przede wszystkim potrzebny jest program, który nawiąże połączenie z Internetem (np. Miami lub AmiTCP); to nim „wykręcasz numer". Najczęściej jest to numer modemu TPSA (0 202122), która oferuje „darmowy" dostęp do Internetu.

Następnie możesz użyć przeglądarki WWW (np. Voyagera, AWeba lub IBrowse'a), by zajrzeć na naszą „witrynę". W odpowiednim polu przeglądarki wpisujesz powyższy adres i już możesz poczytać o ACS, a także zaznajomić się z zawartością mocno archiwalnego numeru ;)). Jeśli chcesz się z nami skontaktować via Internet, powinieneś użyć programu do poczty elektronicznej (email), np. YAMa, wysłać do nas list i czekać na odpowiedź. Po dokładniejsze informacje odsyłam do obszernego poradnika dla początkujących internautów w ACS 3/97 – można jeszcze kupić numer archiwalny (patrz str. 47).

Za dzwonienie pod powyższy numer TPSA płaci się jak za połączenie lokalne (mimo kręcenia „przez zero"), choć niektórzy twierdzą, że dostają zawyżone rachunki. Nieważne czy jesteś na naszej stronie (która fizycznie znajduje się na serwerze w Warszawie), czy na stronie Aminetu w USA, płacisz jak za połączenie z kumplem z ulicy. Po prostu liczy się tylko droga od Twojego domu do miejsca wejścia do Internetu – będąc już w sieci możesz sięgać w najdalsze zakątki świata bez zmiany ceny połączenia.

Czy wiadomo coś o kartach z 040, 060 czy PPC do Amigi CD32? Ponoć to Amiga 1200, tylko że z czytnikiem CD. Mam CD32 + ProModule – rozbudowałem sprzęt jak tylko się dało, a przecież można wykorzystać wolny slot dekodera MPEG. Niestety, z „małych" Amig obecnie wspierane kartami są tylko modele A1200. To prawda, że CD32 jest zmodyfikowaną A1200. Ma firmowy czytnik CD, ale nie ma kilku innych rzeczy, m.in. złącza szyny procesora zgodnego z tym w A1200. Gdyby tak było, do CD32 można by podłączać karty np. Blizzard. Jest podobne złącze do dekodera MPEG, ale jedynym dopalaczem z nim współpracującym jest przystawka SX-32 z 030 na pokładzie.

Co mamy począć my, posiadacze CD32 – sprzedać całość czy poczekać aż coś „wyskoczy"? Nie sądzę, aby „coś wyskoczyło" – najważniejsi producenci nie wspierają już CD32. Jeśli CD32 z ProModule już nie wystarcza, jedynym rozwiązaniem jest przesiadka na A1200/4000 – tylko te modele gwarantują jako taki rozwój.

Czy takie gry, jak Myst i Quake będą chodzić na CD32 + ProModule + 8 MB? Jeśli masz twardy dysk – tak, ale możesz mieć kłopoty z pamięcią RAM.

Czy i kiedy będziecie opisywać gry i programy działające na CD32? Chętnie opiszemy coś na CD32. Jeśli tylko coś się ukaże.

Kiedy spadną ceny kart PPC? Prawdopodobnie gdy ukaże się coś, co może je zastąpić (np. nowy Cyberstorm z procesorem G3 lub nowy model Amigi). Wtedy rozpocznie się wyprzedaż poprzednich rozwiązań.

Rafał Belke

Scena w Internecie cz. 9

Zima w pełni. Zziębnięci i osłabieni mniejszą ilością słonecznego światła fani sceny z pewnością oczekują na kolejny odcinek rozkładu jazdy po scenowych stronach w Internecie :).



REBELS

Dane: 8
Grafika: 6
Aktualność: 2
Autor: Jerry/Rebels
http://www.uib.no/people/oodkr/
/Rebels/

Po tym wydumanym wstępie przejdę szybko do konkretów, bo jest na co dzisiaj popatrzeć. Wystarczy jeden tytuł – Switchback i już wiadomo, że chodzi o grupę Rebels. Na wstępie mamy bajeczne, tęczowe logo, pod którym tylko zwycięski obrazek z party Remedy '97 dzieli nas od bogatego menu. A sygnowane tematycznymi clipami są: skład grupy (e-mails inside), kilkaset kilobajtów fotek Buntowników, nowości, bogata biblioteka produkcji (z możliwością ściągnięcia niektórych tytułów), a także podstrona poświęcona BBS-om Rebels i galeria ich grafików.

Specjalnie pominąłem dział przeszłości teamu, bowiem na dzień dzisiejszy jest on jeszcze w fazie produkcji... Także miłośnicy dźwięków spod klawiatury muzyków tej grupy nie poczują się zawiedzeni, ponieważ dla nich jest również wydzielony kącik...

Jak informują autorzy site'a, strona jest ciągle w fazie „ostrych" zmian i ulepszeń, co niestety nieco osłabia fakt ostatniej jej aktualizacji (8 miesięcy temu). Mimo tego strona jest całkiem przyjemna. Dopasowana grafika nie rozprasza czytającego, danym tekstowym (pomijając brak choćby kilku słów w dziale historii) też nic nie mogę zarzucić. No, może przydałoby się więcej informacji o członkach...

FAIRLIGHT

Dane: 5
Grafika: 3
Aktualność: ???
Autor: Watchman/FairLight
http://www.ludd.luth.se/
/~watchman/fairlight/

Ostatnio mam tendencję do wspominania dawnych scenowych kolosów, na których praktycznie budowała się cała amigowa społeczność. FairLight kojarzy nam się zwykle z logo wyświetlanym na początku gierkowych hitów i wystrzałowymi (jak na początek lat dziewięćdziesiątych) efektami w demkach. Tym razem sprawdzimy ich w działalności internetowej.

Na wstępie wita nas znany prawie wszystkim obrazek Fairlight, pod którym rodzi się dylemat dotyczący wyboru platformy, na którą chcemy otrzymać informacje o grupie. Ci bardziej sentymentalni znajdą także kilka obrazków autorstwa grafików opisywanego teamu. Po wybraniu jedynie słusznego clipa z literką „A" otworzy się przed nami skromny wybór między spisem ich wszystkich dotychczasowych dokonań, a linkiem (FTP), gdzie możemy sobie co ciekawsze pościągać.

Skromnie, w kiepskiej oprawie graficznej bez żadnych tradycyjnych danych i podstron: tak wygląda strona legendarnego teamu FairLight. Cóż, na pewno hasła grupy „gdy sny stają się rzeczywistością" Watchmanowi nie udało się tym razem zrealizować, ale osoby pragnące trochę powspominać – coś na pewno tutaj dla siebie znajdą.

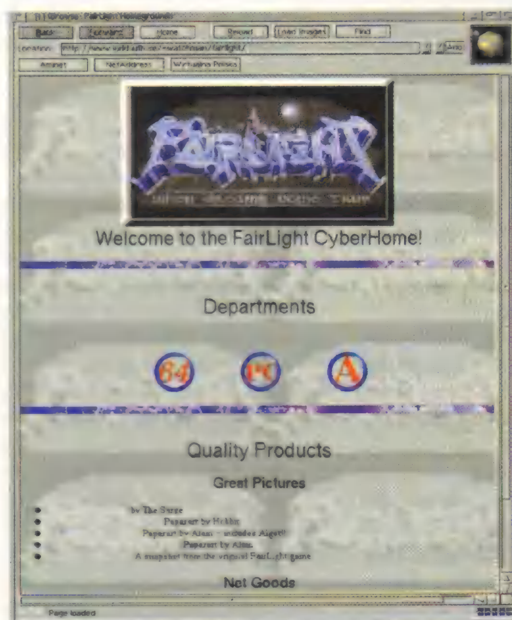
MELON

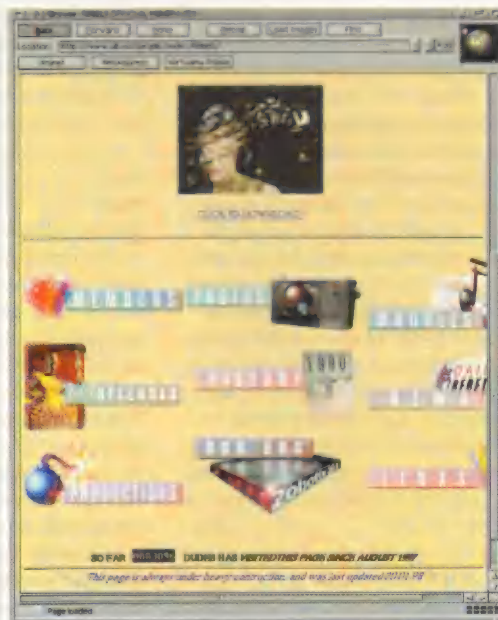
Dane: 6
Grafika: 7
Aktualność: ???
Autor: Alex/Melon
http://imac.u-paris2.fr/~debelen/

Chłopczyk czy dziewczynka? Ten dramatyczny wybór rysuje się po wejściu na stronę kolejnej grupy – Melon. Załóżmy, że wybierzemy chłopczyka. W konsekwencji swojego wyboru otrzymamy dwuznacznie spoglądająca na nas panią plus sygnowane clipami menu: muzyka, możliwość wysłania kilku słów do autorów site'a, galeria oraz spis produkcji tejże grupy. Kilka słów o grupie stawiającej swe pierwsze kroki na Amidze, które później eksperymentalnie skierowała w stronę pc, także znalazły się na tym serwerze. Pewnie chcielibyście wiedzieć, co pojawi się po wybraniu z początkowych opcji wizerunku dziewczynki? Hehe, nie będę Wam psuł „niespodzianki".

W końcu site z lekką dozą oryginalności. Widać, że autor nie lubi plagiatów i kopiowania standardowych pomysłów, co mu się rzecz jasna bardzo chwali. Efektowna, stylowa grafika (choć zapewne nie wszystkim się podobająca) mnie urzekła. Wadą tej strony jest brak paru konkretnych danych, np. memberlisty, obszerniejszej historii grupy lub choćby licznika odwiedzin strony i znacznika aktualizacji..

Bartosz Mediger
afi@dom.pl









Computer '98

W dniach 13-15 listopada w Kolonii odbyły się targi Computer'98. Na targi przybyło wielu Amigowców, choć podobno nie tak wielu, jak poprzednimi laty. Z większych firm supportujących Amigę zabrakło Phase5 – nie mieli nic nowego do zaoferowania, gdyż premiera BVisionPPC (o której możecie przeczytać nieco dalej) przesu- nęła się na grudzień. Obecne były za to inne firmy związane z Ami.

Schatztruhe wystawiło Magellana II, SuperView, CyberGraphX 4, Linux 5.1, Miami 3.2/Deluxe, PFS II oraz inne nie mniej ciekawe pozycje. Paul Nolan zaprezentował kolejne demo PhotogenicsNG. Była też firma Haage & Partner z Pagestream 3.4.

Duże stoisko miała Amiga International Inc. Kręciło się przy nim wielu VIPów (oczywiście obecny był Petro Tyschtschenko, który tryskając entuzjazmem i optymizmem odpowiadał na wszelkie pytania zwiedzających). Na bigscreenie wyświetlane były różne dema prezentujące możliwości graficzne i muzyczne „klasycznej" Amigi (zaprezentowano m.in. Soundstudio v2, kartę muzyczną Melody1200 oraz nowe możliwości Scali MM400).

Firma AteoConcepts zaprezentowała kartę graficzną podłączaną przez port Expansion (800x600 w 24 bitach, 1024x768 w 16 bitach, 1028x1024 w 8 bitach), zgodną z Picasso96. Swoje pierwsze numery przedstawiły dwa nowe magazyny w całości dotyczące Amigi – Amiga Fever i AmigaOS.

Odbyła się także konferencja prasowa, której głównym punktem było zakomunikowanie nawiązania współpracy przy projektowaniu nowego systemu z firmą QNX Software Systems Ltd., której duża część developerów to użytkownicy... Amig. Firma QNX zaprezentowała demo tworzonego przez siebie systemu operacyjnego działającego w czasie rzeczywistym (Realtime Operating System), które mieściło się na 1 dyskietce 1,44 MB. Jest on bardzo zintegrowany z siecią i robi naprawdę duże wrażenie – możliwe jest m.in. przesunięcie okienka z blatu jednego komputera na drugi (zsieciowany) bez „haczenia" się, podczas kiedy w okienku odpalony jest np. Doom! (na sieci dostępna jest kaseta wideo z zapisem prezentacji). Szefowie AI zreasumowali: Amiga była pionierem w wielu dziedzinach (multimedialność, multitasking, autokonfiguracja itp.), a teraz wkroczy w nowe tysiąclecie z nowatorskim systemem operacyjnym. (R2D2)

http://www.qnx.com

Tańsza moc?

Blittersoft ogłosił obniżkę cen na produkty Phase5. Aktualny cennik można obejrzeć na stronie Blittersoftu. (R2D2)

http://209.27.18.123/

Co dalej z Picasso?

Firma Villagetronic rozważa możliwość kontynuowania pracy nad dodatkami do karty graficznej PicassoIV. Ponieważ sytuacja na rynku nie jest jasna, postanowiono przeprowadzić badanie, którego celem jest ustalenie zapotrzebowania na te produkty.

Villagetronic planuje stworzenie modułu do wyżej wspomnianej karty graficznej (8 MB oraz Voodoo). Produkt przeznaczony byłby dla posiadaczy Amig ze slotami Zorro III. Aby pokryć koszty prac badawczych, firma musi sprzedać około 500 sztuk nowego produktu. Do tej pory chęć zakupu zadeklarowały 204 osoby, a 490 wykazało zainteresowanie. Jeżeli ktoś z Czytelników jest zainteresowany kupnem karty, powinien wypełnić ankietę i... czekać. Jeśli liczba zamówień będzie dostatecznie duża, firma zdecyduje się na produkcję. (R2D2)

http://www.villagetronic.com/amiga/survey.html

8 zamiast 4

Phase5 potwierdziła informacje dotyczące zwiększenia ilości pamięci montowanej na kartach BVisionPPC z 4 na 8 MB. Sprzedaż kart powinna nastąpić jeszcze przed Świętami Bożego Narodzenia. (R2D2)

http://www.phase5.de/

Kolejna gratka dla muzyków

Programiści z czeskiej firmy Immortal Systems zapowiadają napisanie na Ami programu do tworzenia muzyki, który będzie łączył w sobie zalety wydanych do tej pory programów tego typu, natomiast będzie pozbawiony ich wad. Jeden z autorów jest muzykiem i nakreślił już wizję nowego produktu. AUDIO-Stream, bo taką nazwę nosił będzie ów program, nie będzie typowym trackerem ani też programem wykorzystującym wyłącznie zapis nutowy. AUDIO-Stream znajdzie się gdzieś pośrodku, gdyż według autora umożliwi to wykorzystanie wyłącznie zalet obu sposobów zapisu muzyki. Umożliwi odgrywanie do 256 ścieżek jednocześnie, a ponieważ na jedną ścieżkę składać się będą 4 kanały, możliwe będzie odegranie do 1024 kanałów jednocześnie. Ponieważ jest to bardzo dużo, a jakość dźwięku będzie bardzo wysoka, niezbędna będzie odpowiednia prędkość naszej maszynki.

AUDIO-Stream będzie korzystał z pluginów, a w standardowym pakiecie znajdą się m.in. echo, cross-echo, distortion, decrackle oraz różnorakie filtry. Oczywiście program będzie pozwalał na edycję sampli, a niewątpliwą jego zaletą będzie możliwość importu/eksportu szerokiej gamy formatów (8SVX, 16SV, AIFF, WAVE, MAUD, MPEG i inne).

Kolejną cechą wyróżniającą AUDIO-Stream będzie sposób zapisu utworu. Nie będzie to jeden plik, a wiele zgromadzonych w katalogu o nazwie projektu (umożliwi to łatwą i szybką edycję poszczególnych sampli). Podobnie jak w DigiBoosterPro, pojęcia sampla i instrumentu nie będą tożsame (instrument będzie samplem z przypisanymi doń parametrami). AUDIO-Stream będzie korzystał z pamięci wirtualnej (współpracując z większością programów do zarządzania tym typem pamięci, jednak zalecany jest VMM). Program będzie korzystał z MUI.

Jak widać, możliwości nowego softu będą duże, ale teraz nieco zimnej wody dla ochłody. Chociaż do uruchomienia AUDIO-Stream będzie potrzebował jedynie procesora 68020, 2 MB RAM, Kickstartu 3.0, MUI 3.8, AHI 4.0 oraz opcjonalnie mpega.library 2+, MMU i programu obsługującego pamięć wirtualną, jednak na tej konfiguracji aplikacja jedynie się uruchomi. Aby móc pracować, będziemy musieli dysponować prockiem 68060, 32 MB RAM oraz systemem 3.1 (pozostałe wymagania pozostają takie same). Kolejna niemiła wiadomość: pierwsze publiczne wersje beta ukażą się dopiero około września 1999 roku. Nie jest jeszcze ustalony status programu (shareware czy komercyjny). Przewidywana jest także wersja na PowerPC ale dopiero, kiedy autorzy zaopatrzą się w kartę z takim procesorem. (R2D2)

http://immortal-sys.ml.org/~amiga/adsl.htm

Nieobecny usprawiedliwiony?

Holger Kruse, twórca znakomitego programu Miami, udostępnił (nie za darmo oczywiście) notatki ze swoich wykładów poświęconych programowaniu TCP/IP na Amidze. Wykłady te (były dwa) odbyły się podczas Gateway Amiga Show 1998 (St. Luis). Pierwszy z nich dotyczył podstaw, natomiast na drugim Holger Kruse zagłębił się w tajniki owego programowania. Developerom, którzy nie mogli osobiście stawić się na wykładach, umożliwiono zakup notatek (21 do 23 stron kopii screenów z rzutnika), które prezentują koncepcje programowania i zawierają przykłady w odniesieniu do

AmigaOS (same notatki nie wystarczą, niezbędny jest odpowiedni podręcznik unixowego programowania TCP/IP). Chętnych do zakupu notatek (cena jednego zestawu 10 USD, a dwóch – 15 USD, łącznie z kosztami przesyłki), odsyłam na poniższą stronę WWW. (R2D2)

http://www.nordicglobal.com

Świąteczna promocja

Ci z Was, którzy planowali zakup ImageFX, powinni uważnie przeczytać poniższą informację. Począwszy od 15. listopada 1998 roku aż do końca stycznia 1999 przy zakupie wyżej wspomnianego programu dołączany jest gratis przewodnik po ImageFX (część pierwsza) na wideo! Oddzielnie sam przewodnik kosztuje prawie 50 USD. Dodatkowo każdy klient otrzymuje kupon uprawniający do 50% zniżki przy zakupie VisualFX (program podmieniający interface ImageFX na dużo wygodniejszy i bardziej funkcjonalny). Warto skorzystać! (R2D2)

AmigaWriter Demo

Haage&Partner nie próżnuje. Co miesiąc mamy przyjemność zaprezentować nowe fakty dotyczące nowego procesora tekstu na Amigę. Tym razem firma wypuściła demo tego programu, a także patche umożliwiające upgrade dema do wersji 1.2. Pełna wersja ma ukazać się już wkrótce. Demo oraz łatki dostępne są na stronie H&P. (R2D2)

http://www.haage-partner.com/download.htm

Linux 5.1

Dzięki firmie Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH amigowcy mogą skonfigurować własny serwer korzystając z pakietu Linux 5.1. Płytka CD zawiera nieoficjalną amigową wersję RedHat 5.1 (przeportowaną przez Jesa Sorensena). Cena płyty to 39 DM. Jeżeli chcecie złożyć zamówienie, odwiedźcie stronę wydawcy. (R2D2)

http://www.schatztruhe.de/order.html

Nadciąga robactwo

Ta informacja zainteresuje przede wszystkim osoby zajmujące się grafiką 3D. Wydana została płyta CD zawierająca obiekty, sceny i animacje przeróżnych małych stworzonek (muchy, mrówki, skorpiony, moskity, pchły, pszczoły, termity itp.) przeznaczone dla programu Lightwave. Posiadacze wersji co najmniej 5.0 (ponieważ kolekcja została stworzona dla wszystkich platform, na jakie powstał ten znakomity program) będą mogli skorzystać z możliwości, jakie daje Full-Time Inverse Kinematics (system sterowania ruchem kończyn uwzględniający ułożenie reszty ciała). Jakie są efekty korzystania z danych zawartych na płytce? Zapraszam do kin na film AntZ. Płytka kosztuje 140 USD. (R2D2)

http://www.sharbor.com/products/DEXN0800001.html

Firmowy gryzoń

Ukazał się nowy model myszki przeznaczony dla Amigi. Oprócz wysokiej rozdzielczości urządzenie wyróżnia także logo Amigi (umieszczone za zgodą Amiga International Inc.) (R2D2)

Takim to dobrze!

Dla Polaków jest to jedynie ciekawostka, dla niektórych mieszkańców USA - kolejny sposób uzyskania dostępu do Internetu. Mieszkańcy Waszyngtonu, Seatle oraz rejonu zatoki San Francisco mogą dzięki systemowi Ricochet Service oraz bezprzewodowym modemom uzyskać dostęp do Internetu oraz LANów (Large Area Network) i usług online bez korzystania z linii telefonicznych! Bezprzewodowe modemy są małe i idealnie sprawdzają się w pracy z laptopami. Tymczasem większość z nas dalej skazana jest na korzystanie z usług TPSA (choć coraz częściej pojawiają się nowe możliwości w tym zakresie, np. usługi typu call-back). (R2D2)

Nowsza wersja GoldEda

Ostatnio zwiastowaliśmy wydanie wersji 5 tego programu, a już ukazała się łatka umożliwiająca zarejestrowanym użytkownikom dokonanie upgrade'u do wersji 5.0.6 (uproszczono między innymi tworzenie skryptów instalacyjnych dla commodore'owskiego programu Installer). (R2D2)

http://members.tripod.com/golded/golded.htm

Zmiana adresu

Amigowa drużyna łamiąca klucze pod szyldem The Amiga RC5 Team Effort zmieniła swój adres internetowy. Obecnie wygląda on następująco:

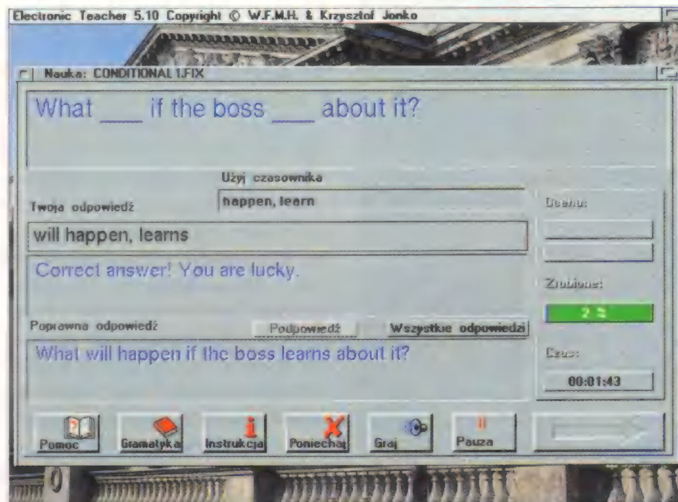
http://distributed.amiga.org

Poniżej przedstawiamy comiesięczne zestawienie najlepszych dziesięciu drużyn RC5. (R2D2)

1. Team EvangeLista (Macs Rule!:-) – 107706027
2. Japan FreeBSD Users Group – 47788945
3. Slashdot.org – 47752966
4. Japan Linux Users Group – 43958097
5. Team Warped (OS/2) – 42312890
6. The Amiga RC5 Team effort – 30943884
7. LinuxNET RC5 – 26697930
8. Team Win32 (Windows) – 24538457
9. Libertarians for Privacy – 20808344
10. Czech RC5 Team – 20654216

Electronic Teacher

Po wielu perturbacjach związanych z kłopotami ze znalezieniem uczciwej firmy tłoczącej płytki CD, pojawił się na rynku długo oczekiwany pakiet do nauki języków obcych na komputery Amiga.



Na dzień dzisiejszy umożliwia on komfortową naukę języka angielskiego, lecz w niedalekiej przyszłości powstaną kolejne edycje wspomagające uczenie się języka francuskiego i niemieckiego. O tym, jak ważną rolę we współczesnym świecie odgrywa znajomość języków obcych, nie trzeba już przekonywać nikogo. Nie każdy jednak wie, jak bardzo przydatnym do tego celu może okazać się komputer wyposażony w odpowiedniej klasy oprogramowanie. Tytułowy ETeacher 5 jest właśnie próbą stworzenia takiego środowiska dla naszej platformy sprzętowej. O tym, czy jest to próba udana, przekonasz się, Drogi Czytelniku, po przeczytaniu poniższego artykułu. Nie traćmy więc czasu i przyjrzyjmy się bliżej naszemu bohaterowi.

PIERWSZE WRAŻENIA

Producentem programu jest znana wszystkim Amigowcom firma rodem ze Szczecina, a mianowicie W.F.M.H. Jego autorem natomiast Pan Krzysztof Jonko. Program wydany został na płycie CD wypełnionej po brzegi materiałem dydaktycznym, aczkolwiek dodano do niego dystrybucyjne wersje pakietów AHI i CyberGFX, dzięki którym ETeacher zyskuje zupełnie nowe oblicze. Program dostarczany jest w solidnym, sztywnym opakowaniu. Jedynym mankamentem jest moim zdaniem umieszczenie kompaktu luzem w o wiele większym od niego pudełku. W efektem po jego otwarciu ze zgrozą zauważyłem że płytka CD niemalże wypada z futerału, co niewątpliwie nie przyczyni się do przedłużenia jej żywota. Myślę że producent powinien wykazywać nieco więcej wyobraźni i szacunku dla klienta oraz własnego wyrobu. Poza płytą w opakowaniu znajdziemy także dość porządnie wyglądającą instrukcję obsługi oraz kartę rejestracyjną. W instrukcji brak jest co prawda dwóch stron i jest ona moim zdaniem miejscami trochę rozwlekła, nie odbiega jednak zbytnio od ogólnie przyjętych standardów.

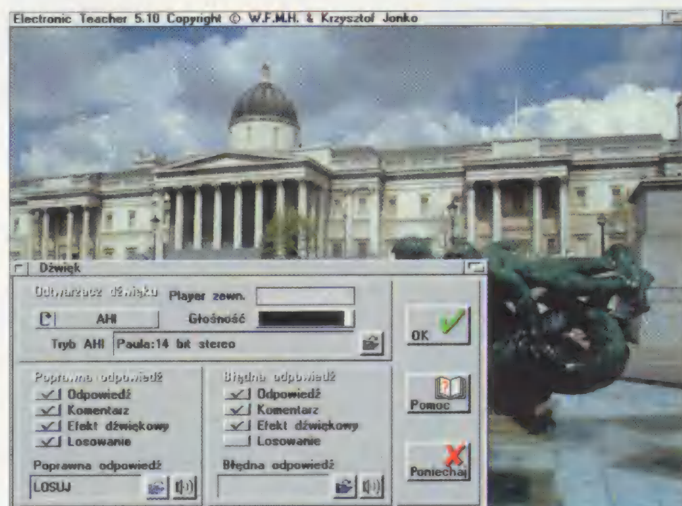
Program instalujemy przy użyciu tradycyjnego amigowego Installera. Proces ten przebiega szybko i bezboleśnie nawet dla początkującego posiadacza komputera. Na serwerze W.F.M.H. pod adresem http://www.amiga.com.pl/eteacher dostępny jest już patch umożliwiający zarejestrowanym użytkownikom programu jego upgrade do wersji 5.1. Wersja ta pozbawiona jest kilku błędów zauważonych przez producenta programu. Tak szybkie jej pojawienie się świadczyć może o intensywności prac nad ETeacherem i stanowi dobry sygnał dla świeżo upieczonych poliglotów.

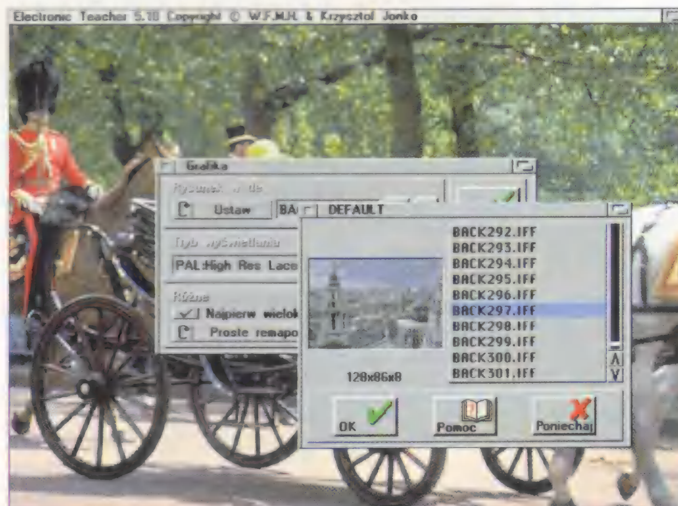
Przed uruchomieniem ETeachera proponowałbym sprawdzić obecność w systemie pakietu AHI v4+ i ewentualnie CyberGFX lub P96 (dla szczęśliwych posiadaczy kart GFX) oraz przyjrzeć się ilości dostępnej pamięci CHIP. Praktycznie nie należy schodzić poniżej 1,5 MB CHIPRAM, gdyż jak zauważyłem, program działa wtedy dość niestabilnie. Po uruchomieniu przywita nas okienko, w którym należy wpisać swój kod rejestracyjny podany w instrukcji. W moim przypadku akceptacja kodu odbyła się dopiero po którymś z kolei wpisaniu. Poprzednie wysiłki doprowadzały zawsze do skutecznego zawieszenia się programu. Trudno mi powiedzieć, co było przyczyną tego stanu rzeczy. Osobom, które także zetkną się z podobnym problemem, proponuję wpisywać cyfry kodu za pomocą klawiatury numerycznej. Na pochwałę zasługuje fakt, iż podczas nagrywania ustawień programu zapisaniu ulega także nasze osobiste hasło zabezpieczające. Dzięki temu przy kolejnym uruchomieniu nie musimy już wprowadzać go ponownie. To tyle tytułem wstępu – nadszedł teraz czas na dokonanie szczegółowej oceny Electronic Teachera.

ETEACHER JAKO PROGRAM

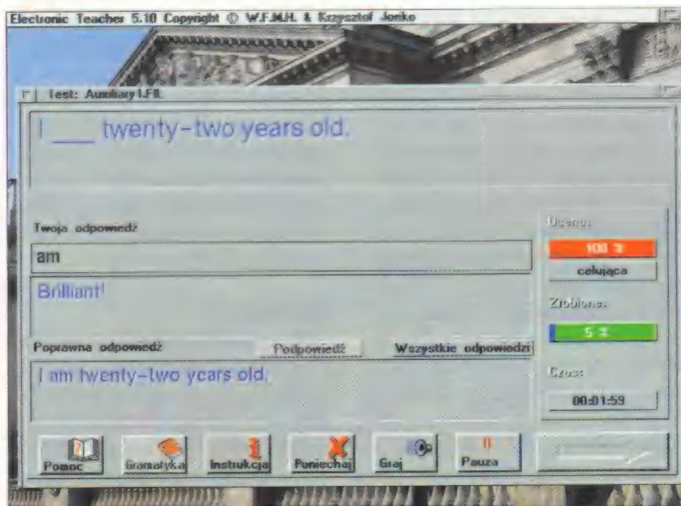
ETeacher jest bez wątpienia programem wyjątkowym. Nieczęsto bowiem mamy okazję spotkać pakiet edukacyjny przeznaczony na naszą platformę sprzętową, który nie ma absolutnie nic wspólnego z Amosem, a ponadto w sposób wzorowy współpracuje z systemem. Co więcej, korzysta on także z najnowszych osiągnięć, a mianowicie pakietów AHI i CyberGFX. Stawia to ETeachera na pozycji niekwestionowanego lidera amigowego oprogramowania multimedialnego, pozwalając jednocześnie w sposób prawie nieograniczony rozwijać jego i tak już spore możliwości.

Odtwarzanie dźwięku poprzez AHI





r 5.0/5.1 CD



gwarantuje praktycznie każdemu Amigowcowi jego wysoką, 14-bitową jakość. Posiadacze kart dźwiękowych mogą dodatkowo dzięki niemu delektować się pełnymi, 16-bitowymi samplami. W takiej bowiem formie są zapisane dane zawierające wymowę angielską czytaną przez lektorów. Nie oznacza to jednak, iż ETeacher nie potrafi ich odtworzyć w tradycyjnym, 8-bitowym formacie. W przypadku takiej potrzeby sample są bowiem konwertowane do właściwej postaci. Wraz z programem otrzymujemy dodatkowo spatchowane na AHI datatype'y pozwalające także na odsłuchiwanie sampli z jakością 14-bitową. Wszystkie te właściwości ETeachera sprawiają, iż dźwięk stanowi poważny, aczkolwiek nie jedyny atut tegoż.

Grafika bowiem absolutnie mu w niczym nie ustępuje i jest dokładnie taka, jakiej oczekiwałby każdy spragniony wiedzy Amigowiec. Program dysponuje niezliczoną wprost kolekcją bardzo ładnych, 256-kolorowych podkładów pozostających w ścisłym związku tematycznym z nauczanym przedmiotem. Dopełnieniem tego jest ponad 1000 ilustracji wyświetlanych w okienkach i pomagających w zgłębianiu angielskiego słownictwa. Sposób prezentacji grafiki pozostaje w ścisłym związku z możliwościami naszego komputera. I tak, w najgorszym przypadku będą to 16-kolorowe obrazki, a na lepszych konfiguracjach będziemy mogli cieszyć oczy pięknymi 256-kolorowymi ilustracjami. Posiadacze kart graficznych mogą oczywiście wyświetlać program na ekranach o znacznie większej liczbie barw, pozbywając się tym samym psującego efekt i spowalniającego pracę komputera tzw. remapingu. Tylko oni będą w rzeczywistości mogli poznać szatę graficzną ETeachera w pełnej krasie.

Niewątpliwie na słowa uznania zasługuje także sposób, w jaki użytkownik uzyskuje dostęp do bogatej bazy ponad 200 ćwiczeń językowych. Zostały one bowiem podzielone ze względu na kategorie gramatyczne oraz zastosowaną metodykę nauczania. Dodatkowo wyodrębniono ćwiczenia słownikowe dzieląc je na poszczególne działy tematyczne. Otrzymujemy w ten sposób szeroki przekrój wszystkich dostępnych w programie rodzajów ćwiczeń z jednoczesnym prostym i szybkim dostępem do każdego z nich.

Bogactwo i różnorodność użytych ćwiczeń językowych także jest dość imponująca. I tak zarówno w trybie nauki, jak i sprawdzianu możemy skorzystać z testów wyboru lub uzupełnienia (oba dostępne także w formie obrazkowej), możemy wykonywać ćwiczenia polegające na wstawianiu całych struktur gramatycznych w odpowiedniej formie bądź też zająć się formułowaniem pytań lub tłumaczeniem. Szkoda jedynie, że nie pomyślano o ćwiczeniach polegających na zadawaniu pytań czy też odpowiadaniu na nie w oparciu o usłyszany tekst. Myślę, że w dobie MP3 nie powinno to już stanowić żadnej trudności.

W tej części programu nie zabrakło jednak także i pewnych niedociągnięć. Za takie uważam brak możliwości powtórzenia angielskiej wymowy w tłumaczeniach angielsko-polskich pomimo aktywnej ikony Play. Podobne trudności występują także po wybraniu opcji „podaj wszystkie odpowiedzi" i następnie kliknięciu na ikonce Play. Są to moim zdaniem niewielkie, aczkolwiek dokuczliwe błędy, które łatwo z tego programu usunąć.

Chcąc sprawdzić swą znajomość języka możemy bezpośrednio przejść do testów sklasyfikowanych przez autora na trzy stopnie trudności. Ćwiczenia gramatyczne możemy także dobierać posługując się kluczem tematycznym, ograniczając się jedynie do wybranych przez siebie zagadnień. Wyśmienitym pomysłem było moim zdaniem dołączenie do programu kontekstowego podręcznika gramatyki angielskiej w formacie AmigaGuide. W ten sposób możemy z każdego praktycznie ćwiczenia przeskoczyć bezpośrednio na strony podręcznika traktujące o interesującym nas zagadnieniu.

ETeacher podobnie jak każdy inny program edukacyjny prowadzi dokładną statystykę wykonanych ćwiczeń i ich wyników. Co więcej, umożliwia on prowadzenie tej statystyki dla wielu osób korzystających z komputera. W ten sposób każdy członek rodziny może uczyć się języka w swoim własnym, indywidualnym trybie. Pewnym mankamentem ETeachera w trybie testów wielokrotnego wyboru jest moim zdaniem niezmienna kolejność, w jakiej pojawiają się odpowiedzi. Każdy uczący się w ten sposób człowiek może w łatwy sposób sugerować się położeniem odpowiedzi prawidłowej, co poniekąd utrudnia jej skuteczne zapamiętanie.

Znając już możliwości samego programu przeanalizujmy dostarczany wraz z nim materiał dydaktyczny.

ENGLISH IN ETEACHER 5

W tym miejscu wypada mi tylko wyrazić swoje uznanie dla ogromu pracy, jaki włożyli twórcy programu wyposażając go w naprawdę imponującą bazę językową. Co więcej, baza ta może być stale poszerzana przez samych użytkowników ETeachera dzięki wygodnej możliwości edytowania nowych ćwiczeń. W.F.M.H. udostępniła także dla tych właśnie celów swój własny serwer, który mam nadzieję już w niedalekiej przyszłości zacznie oferować nam zupełnie nowe zestawy. Namawiam w tym miejscu bardzo gorąco wszystkich użytkowników programu do dzielenia się z innymi efektami swej ciężkiej pracy. Dobrą stroną ETeachera jest moim zdaniem poszerzenie bazy prawidłowych odpowiedzi przy każdym ćwiczeniu, dzięki czemu bardzo rzadko program gani nas za podanie poprawnego w istocie rozwiązania.

Ćwiczenia gramatyczne dostępne na płytce są bardzo zróżnicowane pod względem stopnia trudności. Każdy będzie mógł znaleźć wśród nich coś interesującego dla siebie. Baza słownikowa nie należy może do największych, ale stanowi doskonałe uzupełnienie całości. Testując program przez okres dwóch tygodni natknąłem się jedynie na jeden błąd w rozwiązaniach będący w istocie drobną literówką – odpowiedź czytana przez lektora była już prawidłowa. W innym przypadku słyszymy odpowiedź za wcześnie – zaraz po ukazaniu się pytania. Były też i takie momenty, w których komputer nie emitował wymowy lektora równocześnie z podaniem prawidłowej odpowiedzi. Zrobił to dopiero po kliknięciu na ikonce Play.

Pracując z ETeacherem zauważyłem także, że program preferuje język angielski w wydaniu amerykańskim. Cóż więc ma oznaczać brytyjska flaga na opakowaniu?

Spróbujmy teraz podsumować wyniki naszego testu z nowym produktem flagowym W.F.M.H.

PODSUMOWANIE

ETeacher jest z całą pewnością największym projektem polskich programistów pracujących dla naszej platformy, jaki pojawił się na rynku w ostatnim czasie. Osiągnął on już dzisiaj poziom zbliżony do obowiązujących w tym sektorze rynku standardów. Pozostaje mi żywić nadzieję, iż nie jest to jego ostatnie wcielenie. Życzyłbym sobie, by ETeacher nie poprzestawał na możliwościach sprzętu, jaki posiada dziś przeciętny Amigowiec, ale by to on właśnie dyktował kształt nowej konfiguracji. Wszak nic, tak jak dobre i ciekawe oprogramowanie, nie jest w stanie zachęcić użytkownika do rozbudowywania swojego sprzętu.

Pomimo kilku drobnych błędów, jakich nie udało się ustrzec autorom ETeachera, nie zawaham się wystawić mu wysokiej noty. Stanowi on bowiem wspaniałą inicjatywę na naszym, amigowym podwórku. Mam nadzieję tylko, że nie jest to inicjatywa krótkoterminowa. Ale to już zależy w dużej mierze wyłącznie od nas – użytkowników Amigi kupujących legalne polskie oprogramowanie.

Rafał Nowicki
ranowic@amedec.amg.gda.pl

Electronic Teacher 5

Dystrybutor	8	W.F.M.H.
Wymagania		CD, HDD
Zalecane		Karta GFX, karta dźwiękowa
Cena		95,00 zł

PARI 1.38 (.3)

Dla Amigi wydaje się brakować dobrych programów matematycznych. Spośród najbardziej znanych programów komercyjnych (Maple V, Macsyma czy Mathematica) na naszą platformę dostępny jest tylko Maple V. Nawet prościutki Derive nie doczekał się swojego portu na Ami. Okazuje się, iż istnieje jednak narzędzie o nie mniejszych możliwościach, dostępne na Amigę i w dodatku całkowicie DARMOWE.

Programem, o którym mowa, jest PARI, dostępny w Internecie poprzez anonymous ftp pod adresem ftp://math.ucla.edu w katalogu /pub/pari/amiga. Pod tym adresem znajduje się zarówno wersja skompilowana, jak i kody źródłowe (dla GNU C). Same kody źródłowe dostępne są także w Aminecie w katalogu /misc/math.

POTĘŻNY KOMBAJN

Pakiet PARI jest potężnym narzędziem matematycznym z wyraźną tendencją w kierunku algebry i teorii liczb, jakkolwiek można go skutecznie wykorzystać także w innych działach matematyki czy też dziedzin pokrewnych (fizyka, astronomia itp.). Pod względem swoich możliwości w wielu zastosowaniach (na przykład w algebraicznej teorii liczb) przebija WSZYSTKIE inne programy matematyczne włączając w to Maple V czy Mathematica'ę. O sile pakietu może świadczyć chociażby fakt, iż samo wywołanie pomocy wypełnia nam ekran nazwami GRUP dostępnych funkcji. Dopiero wywołanie pomocy na temat konkretnej grupy daje nam kilka, kilkanaście, a czasami nawet kilkadziesiąt nazw konkretnych funkcji. Aby się w tym wszystkim poruszać, wraz z programem dostarczany jest blisko dwustustronicowy (sic!) podręcznik użytkownika w formacie TeX. Przykładowo pakiet ten pozwala na obliczanie wypadkowej (ang. resultant) i wyróżnika wielomianu, bazy całkowitej skończonego rozszerzenia ciała liczb wymiernych czy też sięgając do innych działów matematyki: całek z funkcji rzeczywistej i zespolonej, numerycznej sumy szeregu metodą Villegasa-Zagiera i wielu innych.

Program ten jest dostępny dla niesamowitej liczby platform, poczynając od Amigi poprzez PC i Maca, aż po stacje Unixowe w rodzaju SUN, Silicon Graphics czy Hewlet Packard (nie wyłączając maszyn 64-bitowych, jak DEC Alpha, a także mainframe'ów w rodzaju VAXa).

Dla Amigi dostępne są obecnie dwie wersje pakietu: PARI 1.38 oraz PARI 1.38.3. Różnice między nimi są w istocie minimalne. Z punktu widzenia przeciętnego użytkownika jedynym ograniczeniem starszej (tj. 1.38) wersji są jej mniejsze możliwości w zakresie tworzenia wykresów funkcji. Wersja 1.38 pozwala jedynie na tworzenie wykresów bądź to w postaci ASCII (co w praktyce na niewiele się zdaje), bądź w postaci pliku PostScriptowego, który trzeba sobie obejrzeć oddzielnym programem. Wersja 1.38.3 omija już to ograniczenie pozwalając na normalny, bieżący ogląd wykresów. Notabene PARI dla PC nawet w wersji 1.39 nie pozwala na tworzenie wykresów inaczej niż jako ASCII bądź PostScript do zewnętrznego pliku.

WYMAGANIA

Pod wspomnianym powyżej adresem ftp można znaleźć wersje pakietu skompilowane pod różne procesory. Jedna z kompilacji wersji 1.38.3 daje się uruchomić nawet z dyskietki na Amidze 500 z 2 MB RAM, jakkolwiek do sensownej pracy wskazany jest procesor co najmniej 68020 z koprocesorem i najlepiej 8 bądź 16 MB FastRAM. Wersja 1.38 wymaga 68020 i FPU oraz 2 MB pamięci. Należy zwrócić uwagę na fakt, że PARI będąc programem o UNIXowych korzeniach wymaga obecności biblioteki ixemul.library w systemie.

DWA OBLICZA PARI

Pakiet PARI można wykorzystywać dwojako. Pierwszym – i dla większości użytkowników wystarczającym – sposobem jest wykorzystanie pakietu z poziomu programu GP. Obsługa PARI jest wówczas podobna do obsługi innych programów matematycznych, takich jak Maple V, Mathematica czy Macsyma: z klawiatury wydajemy serie poleceń interpretowanych na bieżąco. Przykładowo wprowadzenie komendy

```
\begin{
factor(2*x^5 [illegible]
[illegible]
```

da w wyniku rozkład wielomianu na czynniki:

```
[illegible]
```

Ponadto tak jak większość pakietów tego typu, GP posiada wbudowany język programowania bazujący na C. Pozwala to na tworzenie nawet złożonych programów obliczeniowych. Kilka przykładów takich programów jest rozprowadzanych wraz z pakietem.

Jednakże PARI oferuje również drugą możliwość obsługi. Mianowicie pakiet ten można wykorzystywać jako bibliotekę dla własnych programów pisanych w C – potrzebne include'y są dostarczane wraz z programem. W podstawowej instrukcji (User's Guide) jest szczegółowo opisany sposób korzystania z PARI w tym trybie. Można ponadto uzyskać dodatkowy podręcznik – Developer's Guide – dla osób zainteresowanych partycypowaniem w dalszym rozwoju pakietu.

SZYBKOŚĆ

PARI jest bardzo szybki w porównaniu z innymi pakietami matematycznymi wykonującymi obliczenia w sposób DOKŁADNY (a nie na przybliżeniach dziesiętnych do kilku miejsc po przecinku). Przykładowo, wyznaczenie macierzy odwrotnej do macierzy Hilberta o wymiarze 50x50 na Amidze 1200 z kartą Apollo 1240 40 MHz i 16 MB FastRAM zajęło 52 sekundy, podczas gdy te same obliczenia w programie Mathematica 2.2 Enhanced dla Windows na Pentium 100 MHz z 32 MB RAM zajęły 115 sekund. Sprawiedliwie trzeba jednak przyznać, iż na tym samym PC pod PARI 1.39, wyznaczenie tejże macierzy zajęło jedynie 22 sekundy.

GUI

Jeśli chodzi o interfejs użytkownika (oczywiście w przypadku wykorzystywania PARI z poziomu programu GP), jest to typowa aplikacja typu GNU. Napisana przez ludzi, dla których słowo windows kojarzy się bardziej z instalacjami XWindows w stylu Motifa, aniżeli z wytworami MicroSoftu. Nie ma tu miejsca na ikonki, speed-bary czy inne drag-and-dropy; interfejs jest czysto tekstowy, dzięki czemu pozwala – po nabyciu pewnej wprawy – na szybką i efektywną obsługę. Osoby przyzwyczajone do TeXa – w formacie którego PARI potrafi także eksportować wyniki – nie powinny mieć żadnych problemów z obsługą GP/PARI. To samo dotyczy też użytkowników np. Maple V.

Oczywiście wykorzystując PARI jako bibliotekę programistyczną można skonstruować dowolny interfejs użytkownika. Ktoś może się nawet pokusić o stworzenie graficznego frontendu, zastępującego całkowicie GP.

REASUMUJĄC

Można z czystym sumieniem polecić ten program wszystkim osobom zainteresowanym wykorzystaniem Amigi w zagadnieniach matematycznych i to nawet na poziomie akademickim.

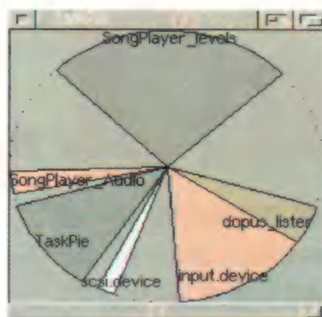
Przemysław Koprowski
perry@ux2.math.us.edu.pl

TaskPie

Czasem przeglądając Aminet natrafia się na programy, które nie wydają się niezbędne, lecz wywierają wrażenie swoim wykonaniem i pomysłem.

Takim właśnie programem jest TaskPie, napisany przez Szymona Ulatowskiego i rozprowadzany jako mailware. Jest to rzecz, której wykonanie zasługuje na wielkie brawa.

TaskPie jest programem przeznaczonym do współpracy z Executive (opisywanym już w ACS) i będzie pracował wyłącznie z nim (oraz zainstalowanym pakietem MUI). Pokazuje on w bardzo ciekawy sposób zajętość procesora



Amigi. Robi to efektownie za pomocą „ciastka" dzielonego między różne pracujące taski. Ciastko to jest odrysowywane na bieżąco, co daje bardzo płynną animację przedstawiającą pracę procesora. Okno z takim ciastkiem można sobie oczywiście dowolnie skalować (np. na cały ekran).

Program ma kilka opcji, jak regulacja kolorów, ustawianie „nice" (tak, aby nie zabierał czasu procesora innym programom) czy zmiana sposobu przedstawiania informacji. Nie jest to wiele, ale w zupełności wystarcza, aby zorientować się np. jaki program w danej chwili powoduje duże spowolnienie działania systemu.

Podsumowując: kawał dobrej roboty w polskim wykonaniu. Program znajdziecie na coverCD oraz na 20. dysku Polware.

Tomasz Korolczuk
(Tomash/Blabla)

Indexeur

Jak dobijające może być przeszukiwanie setek tekstur czy obrazków w celu odnalezienia tego jedynego właściwego, wie chyba każdy, kto chociażby próbował wybrać tło pod Workbencha :).

Surfując niedawno, po niezmierzonych odmętach Aminetu trafiłem na programik, który błyskawicznie rozwiązał ten problem. Zowie się on Indexeur. Na dobrą sprawę nie jest to nawet program, a skrypt ARexxa (autorstwa Christophera Nowaka) do ImageFX.

JAK TO DZIAŁA...

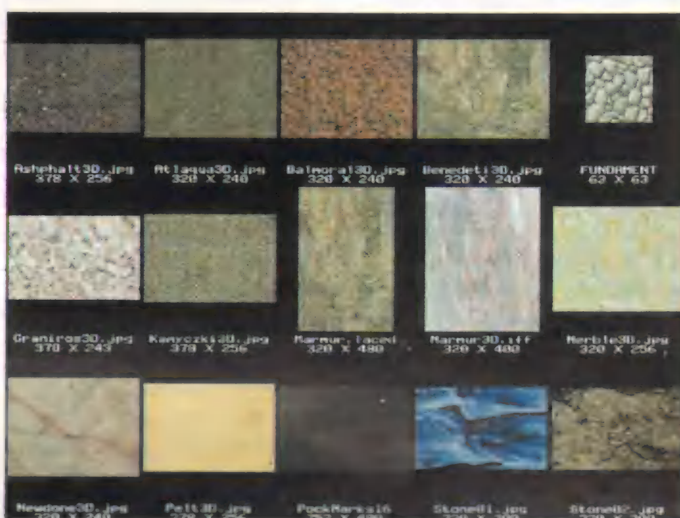
Dosyć prosto. Zaznaczone grafiki są skalowane, następnie umieszczane na jednym ekranie, opisywane i renderowane w wybranej rozdzielczości. Otrzymujemy więc jedną (lub więcej) grafikę z zestawieniem wszystkich obrazków. Ponadto przy każdej pozycji znajduje się jej nazwa oraz rozdzielczość.

WYMAGANIA

Aby skorzystać z tego skryptu, niezbędny jest oczywiście ImageFX (w wersji przynajmniej 1.2), AmigaDOS 2.0+, MUI 3.0+ oraz Amiga z HDD i najlepiej większą ilością RAM. Indexeur uruchamia się z ikony, jednak należy pamiętać, aby w tle aktywny był ImageFX.

JEDZIEMY

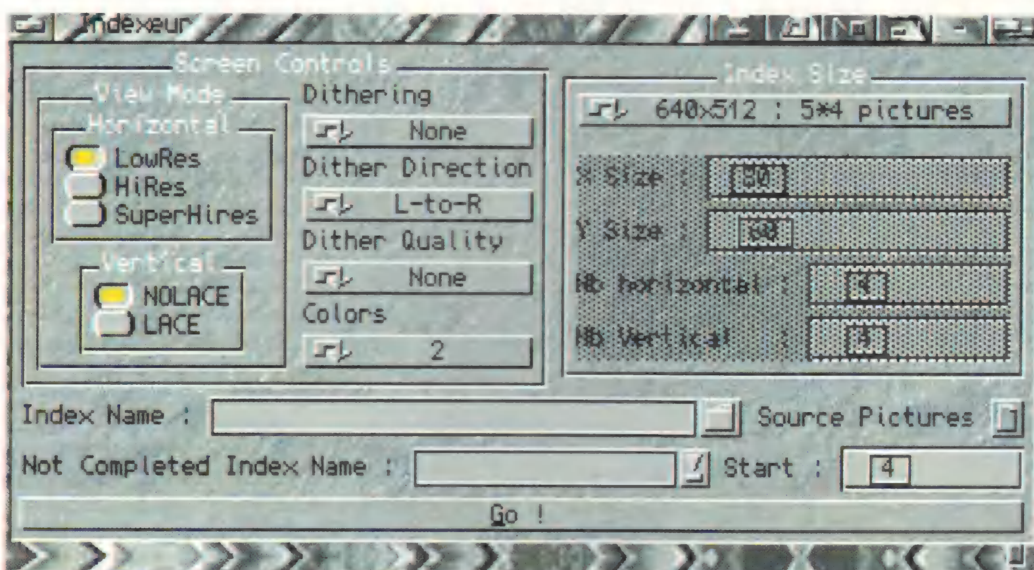
Najpierw należy wybrać interesujące nas grafiki oraz miejsce i nazwę indeksu. Teraz warto ustalić rozdzielczość, w jakiej chcemy mieć wyrenderowany wynik. Mamy do wyboru typowe PALowe rozmiary – Lores (lace/no lace), Hires itd. Następnie określamy liczbę kolorów, jaką ma dysponować obrazek wynikowy. Jeśli mamy sporo wielokolorowych grafik, a nie chcemy, by indeks zajmował dużo miejsca, można włączyć dithering. Dostępne są 4 najpopularniejsze algorytmy „roztrząsania". Ponadto mamy wpływ na ich jakość i sposób realizacji (polecam zig-zag). Możemy również ustalić, ile obrazków ma zawierać jeden indeks. Do wyboru jest 8 gotowych układów, jakkolwiek możemy zdefiniować własne (należy pamiętać wtedy, aby odpowiednio dobrać wielkość obrazków, do ich liczby na ekranie). Po tych wszystkich czynnościach wystarczy kliknąć na GO i poczekać na efekty. Jeżeli wszystkie obrazki nie zmieszczą się na jednym ekranie, program automatycznie utworzy nowy indeks o kolejnym numerze. Należy się upewnić czy na HDD znajduje się odpowiednio dużo miejsca, gdyż Indexeur tworzy „miniaturki" wszystkich grafik (nadaje im rozszerzenia *.ndx). Zaletą tego programu jest to, że po przerwaniu pracy (np. w wyniku zaniku napięcia) nie robi wszystkiego od nowa, a wykorzystuje już zeskalowane grafiki (o ile znajdują się one w katalogu).



KONKLUZJA

Jeśli masz dość bałaganu w grafikach i dysponujesz ImageFXem, Indexeur powinien znaleźć się na Twoim dysku – pokochasz go od razu :)))).

Rafał „Arnee" Gliński



Grimm 1.5e, czyli darmowa jaździocha

Na brak dobrych programów do image processingu Amiga nie narzeka (jej użytkownicy zresztą też nie ;). Wymienię tu takie tytuły, jak Art Effect, ImageFX i Photogenics. Problem w tym, że są to programy po prostu nie na kieszeń przeciętnego użytkownika.

Ja od pewnego czasu używam dość starego (może już są nowsze wersje) programu Grimm. Jest on darmowy (freeware), a jego możliwości są naprawdę przydatne. Gdzie go zdobyć? Oczywiście można ściągnąć z Aminetu. Program nie ma zbyt wielu opcji, ale mimo to oferuje całkiem sporo. Na początek trochę informacji.

WYMAGANIA

Praktyczne – Kickstart 3.0, AGA; teoretyczne (nieprzetestowane ani przeze mnie, ani przez autora programu) – Kickstart 1.3, ECS. Jak z pamiątką? Program działa już na gołej A1200, ale większe rysunki (po wczytaniu obrazka w 800x600 i 24 bitach stwierdziłem brak około 2 MB FAST RAMU, przy rozdziałce dwukrotnie większej poszło drugie tyle) mogą się nie zmieścić do pamięci, a liczenie co bardziej skomplikowanych efektów może trochę potrwać. Na moim 040 33 MHz i 16 MB RAM niektóre efekty potrafi liczyć ponad minutę. Część efektów wymaga przekonwertowania rysunku do 24 bitów (opcja w programie).

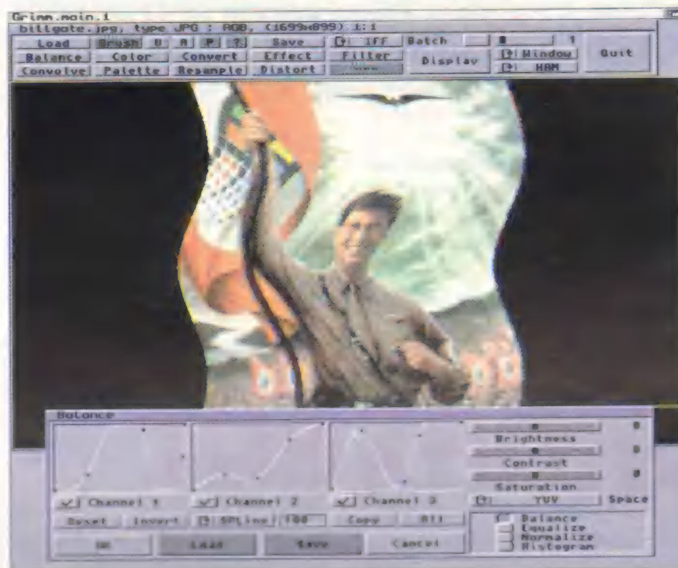
DO PROGRAMU DOŁĄCZONO

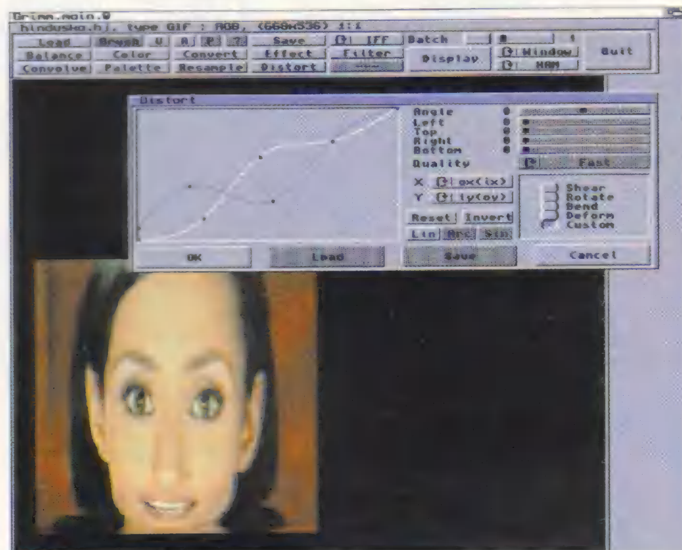
DSV – wyświetlarkę obsługującą te same formaty, co Grimm.
A-IFF – wyświetlarkę animacji w IFF.
A-FLIC – wyświetlarkę animacji w FLI/FLC.

ROZPOZNAWALNE FORMATY

- BMP WIN-OS/2-RLE 4/8 i 24 bity
- CIF w YUV 4:1:1
- CCIR CCIR601 w YUV 4:2:2
- DSF (własny format autora programu)
- FBM z pakietu Fuzzy BitMap
- GIF 87 i 89
- IFF 1-8 bitplane'ów, 24 bity, HAM, PBM, SHAM, RGB8 i RGBN, DEEP RGBM
- JPG JFIF
- PCD PhotoCD Base/16, Base/4 & Base images
- PCX 1/4/8/24
- P?M binarny lub ASCII z PBMPLUS.library
- QRT (ray-trace) DKB lub POV
- SUN 8/24/32
- TGA 8/15/16/24/32
- TIF 8/24 (CMYK, LZW nie zaimplementowane)

Uwaga, stwierdzono problem z wczytywanie rysunków w IFF DEEP, zapisanych przez Photogenics. Grimm może zapisywać rysunki w formatach IFF, BMP, JPG, TGA i TIF. Program pracuje w 24 bitach i może wyświetlać rysunki w trybach HAM, Ord6 (256 kolorów), Ord2 (16 kolorów), GREY (256 odcieni szarości) i Multi (od HAM różni się tym, że obraz jest lepszej jakości, ale jest bardzo przyciemniony).





Grimm obsługuje czy też MA obsługiwać (w wersji wyższej od 1.5e) animacje w formatach: Sequence, ANIM5, ANIM7W, ANIM7L, ANIM8W, ANIM8L, AVI, FLI/FLC i MPEG. W tej wersji dostępne jedynie: Sequence, Anim5 i FLI/FLC.

MĘCZYMY GRAFIKI

Przejdźmy do opcji (w dość frywolnej :) kolejności):

Filter – filtry takie jak: Minimum, Median, Maximum, Noise, Despackle.

Convolve – opcja dostępna, gdy obrazek jest w 24 bitach. Mamy tu parę znanych filtrów, jak: Quick Edge, Kirsch, Prewitt, Sobel, Laplacian, Sharpen, Smooth i Emboss. Identycznie jak w Personal Paint można dowolnie zmieniać efekty i edytować nowe filtry.

Effect – Oil, Mosaic, Posterize, Cube, Sphere. Nazwy mówią same za siebie, większość Was zapewne zna te efekty i filtry z innych programów.

Distort – bardzo ciekawa opcja. Dzięki niej, za pomocą krzywych przedstawiających osie, możemy wyczyniać z obrazkiem co nam się żywnie podoba: obracać go o dowolny kąt, zginać, deformować (dzięki czemu możemy uzyskać efekty m.in. takie jak warping).

Resample – tu możemy konwertować rysunek do dowolnej rozdzielczości, korzystając z czterech zaawansowanych algorytmów skalowania (nearest, bilinear, cubic, distance).

Color – zmieniamy paletę wczytanego obrazka do dowolnej liczby bitplane'ów, 24 bitów, HAM, CMAP itd., przy pomocy ośmiu algorytmów remapowania (Floyd Steinberg, Burkes, Jarvis, Stevenson Arce itp.).

Palette – paleta i już. Opcja identyczna jak ta, którą otrzymujemy przez wciśnięcie klawisza [P] w Personal i Deluxe Paint + parę przydatnych opcji (np. Stencil).

Convert – możemy ciąć rysunek na kawałki, obracać go względem osi X lub Y i tym podobne efekty.

Balance – za pomocą krzywych regulujemy intensywność składowych koloru (RGB lub YOV). Możemy też regulować nasycenie, kontrast i jasność obrazka.

Batch – 32-poziomowy zoom, który można zalockować w dowolnym momencie.

Display – obrazek może być wyświetlany w okienku w wyżej podanych trybach, ale można go też obejrzeć jako grafikę w dowolnej rozdzielczości, jaką dysponuje Twój sprzęt.

I to już wszystkie opcje Grimma. Niby niewiele, ale nawet po tak pobieżnym zaprezentowaniu widać, iż jest to jednocześnie naprawdę dużo i to za darmo!

NA KONIEC

Grimm służy mi już naprawdę długo, a ja jestem z niego bardzo zadowolony. Mam także nadzieję, że autor wypuści w końcu kolejną wersję programu. Jeśli też macie taką nadzieję, poinformujcie o tym autora:

Denis SPACH
50 rue de Ribeauvill
67100 STRASBOURG
FRANCE
e-mail: 101732.3355@compuserve.com

Rozdzieracz Dusz
alias ***Little Horror***

HTTP Resume

Wchodzisz do Internetu... Jakaś ciekawa strona... O! Można sobie ściągnąć pełną wersję najbardziej zaawansowanej gry 3D na Amigę. Leci... Już ponad 12 MB... Do końca tylko kilka KB. CO TO? NIEEEEE! Nie mogli mi przerwać tego połączenia!!!

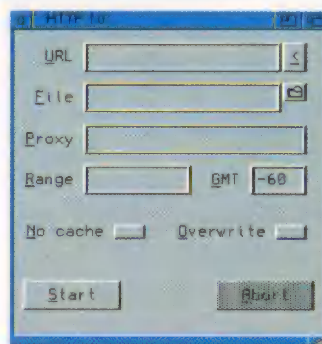
Założę się, że każdy z Netowiczów chociaż raz znalazł się w podobnej sytuacji. Świetnie, jeśli dany serwis oferuje, poza HTTP, jeszcze możliwość pracy FTP - wtedy można użyć opcji RESUME chociażby w AmFTP. Ale kiedy mamy do czynienia tylko z interfejsem HTTP – szanse na RESUME (czyli kontynuację downloadu) są żadne.

LET'S GO

Omawiany przeze mnie program, a raczej – programik (41 KB) daje nam możliwość kontynuowania przerwanego downloadingu. Ale jest jedno ale. Opcja RESUME jest dostępna dla serwerów obsługujących protokół HTTP 1.1. Całe szczęście, że większość stawianych teraz „maszyn bazowych" opiera się o ten protokół (przykładem jest wuarchive.wustl.edu – chyba najbardziej znany wszystkim adres w sieci :). Reasumując, ten program jest jakby przejściowym rozwiązaniem, zanim wszystkie amigowe browsery zaczną obsługiwać HTTP 1.1 (co obecnie czyni tylko najnowsza wersja Voyagera NG).

WYMAGANIA

Wymagania programu są znikome (zakładając, że nikt nie surfuje po Internecie na „gołej" A500 :). Wymagany jest OS w wersji min. 2.0, biblioteka reqtools (v38+) no i oczywiście protokół obsługi plików kompatybilny z AmiTCP (tudzież Miami).



OBSŁUGA

Program można uruchomić zarówno z poziomu CLI, jak i poprzez kliknięcie na ikonce WB. Interface graficzny mamy uproszczony do maksimum, ale w programie tego typu nie jest to sprawa ważna.

Po uruchomieniu mamy do wypełnienia następujące pola:

URL – wpisujemy tu adres URL pliku w sieci (znaczek „<" umożliwia skopiowanie URLa z Clipboardu - przydatne w wypadku, kiedy adres dojścia do naszego pliku przypomina przedzieranie się przez dżunglę amazońską w nocy, bez butów i z plecakiem ważącym 30 kg :).

FILE – tutaj podajemy plik (wraz ze ścieżką dostępu), którego ściąganie na nasz dysk zostało przerwane.

PROXY – ustawiamy proxy (jeśli jest dostępne).

RANGE – tutaj podajemy, od którego momentu ma nastąpić download (nie jest to wymagane).

GMT – po co to komu???

Dodatkowo mamy możliwość wybrania dwóch opcji – NoCache (brak cache dla resume'owanego pliku) oraz Overwrite (przydatna opcja w wypadku, kiedy chcemy użyć programu do ściągnięcia nowego pliku (nie RESUME, ale GET :).

Jeśli mamy już wprowadzone niezbędne dane, program spróbuje połączyć się z podanym adresem i przystąpi do ściągania.

SŁOWEM...

HTTP Resume jest programem giftware. Aby go zarejestrować trzeba wysłać autorowi jakiś prezencik (ja wysłałem mu kasetę zespołu Lady Pank – mieszka on w Jugosławii, a na kasecie był utwór Mała Wojna – ciekawe czy zrozumie :).

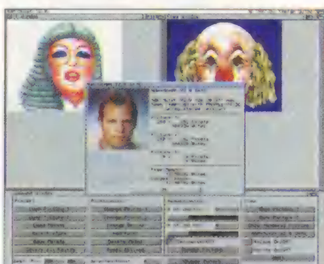
HTTP Resume spełnia całkowicie swoje zadania. Korzystając z usług TePsy, zmuszony byłem kilka razy używać tego cacka. Polecam go każdemu!

Tomasz Kulbiej (Shandor/Relax ITC)
shandor@kki.net.pl

AGA Morph v2.0

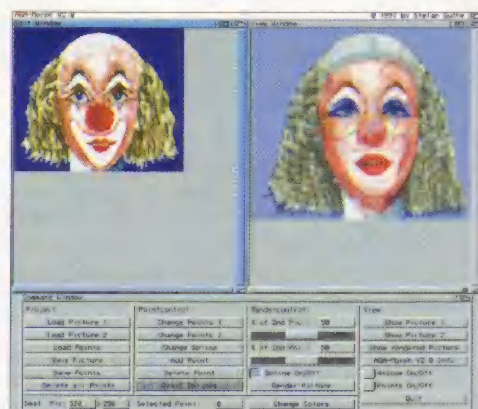
Pamiętam, jak dawno temu (goła 1200), zainspirowany teledyskami Michaela Jacksona (YAI!!!), marzyłem o sprzęcie, na którym będę mógł robić efekty morphingu przypominające te z jego teledysków.

Cóż... Sprzęt w końcu dokupiłem, obadałem Morph Plusa (nie trzeba edytować punktów; – program prymitywny, pięć opcji na krzyż) i CineMorpha (plusy?! Trzeba edytować punkty, marne efekty). „Jakie znowu punkty?", w końcu zakrzyknie poirytowany czytelnik. Chodzi o punkty, którymi zaznaczamy kluczowe elementy obrazka, jak np. owal twarzy, usta, oczy itp. „Poczekamy, zobaczymy" – pomyślałem. I co zobaczyłem? Niewiele. Owszem, pojawił się znakomity program do warpingu, ale warping to nie to samo, co pełny morphing (warping – zniekształcanie, czyli popularna „z nosa trąba"; morphing – przejście między dwoma obrazami).



Bez debilnych tekstów w stylu „i oto w ręce wpadł mi program o nazwie AGA-Morph v 2.0, z wielką ciekawością kliknąłem na ikonkę programu", przejdźmy do programu, który przypadkiem wpadł mi ręce, a zwie się AGA-Morph v2.0. Z wielką ciekawością kliknąłem na ikonę programu.

Jak sama nazwa mówi, jest to program do morphingu (shareware'owy, opłata wynosi 15 bugsów lub 20 DM), wymagający układów AGA lub karty GFX (pracuje w 24 bitach) i rzecz jasna Kicka 3.0+. Punkty niestety edytować trzeba, ale w końcu cena daleko odbiega od CineMorpha. Program (a raczej programy, bo w archiwum są wersje na wszystkie możliwe konfigi oprócz PPC) niestety został napisany w całości w języku C. W związku z tym plik wynikowy w lores PAL operujący na dwóch obrazkach również w loresie PAL tworzy się na mojej 040 33 MHz około 4 minut, a to sporo (rozbestwiłem się przy tym procku, ale mam prawo; wiecie, że ostatnio widziałem slideshow wymagający 040 40 MHz, żeby podczas intra efekt PARALAKSY chodził w ramce?!!! Toż to paranoja!!! Koderzy na Kamczatkę!!!). Wyniki działania programu, trzeba przyznać, są średnie, ale autor mówi o udoskonaleniach i nowych wersjach, więc nie należy od razu stosować skrótów myślowych w stylu – AGA Morph, program dla a(r)matorów. Można go odpalić w dowolnej rozdziałce, ale dopiero w



hires laced, wszystkie okienka mieszczą się na ekranie.

Opcje... Jest ich niewiele. Nawet największy laik, na pierwszy rzut oka zorientuje się, do czego służą. Z jednej strony plus, bo każdy z łatwością poradzi sobie z programem, z drugiej minus. Podsumowując: bardzo prosty program do morphingu, który miejmy nadzieję, rozwinie się w coś bardziej profesjonalnego.

Dobra, dość tego mędzenia: fakty. Po pierwsze, program jest tani. Po drugie, można na nim uzyskać ciekawe efekty. Mało? To już starczy aby się zainteresować i czekać na kolejne wersje.

Piles - The Beaver Doll
alias **_Liter Hlorror_**

Satelite 98

Po okresie wakacyjnej swobody, kiedy to uraczeni zostaliśmy trzema dużymi imprezami typu copy (?) party, trzeba było trochę poczekać na następną taką okazję. Wszyscy w scenowym światku wiedzieli jednak, że także tegoroczna jesień nie obędzie się bez party.

Rok temu zawitaliśmy na koszalińskim Astrosynie, w tym roku uczestniczyliśmy w party Satelite 98 zorganizowanym w Szczecinie przez grupy Appendix i PicSaintLoup.

Pierwsze zapowiedzi o zorganizowaniu party przez grupy Apx i PSL pojawiły się już ponad półtora roku temu. Przed organizatorami piętrzyły się jednak różnorakie problemy (sponsorzy, terminy itp.), więc data party wciąż nie była ustalona. Jakieś pół roku temu (w okresie wakacyjnym) w scenowym obiegu znalazła się tekstowa invitka na party Satelite 98 w Szczecinie.

Jazda na party była długa, ale wcale nie nudna. Może nie było tak orbitalnie, jak na samym party, ale nikt z nas raczej się nie nudził. Dojechaliśmy szybko i bez problemów. Na szczęście (a może niestety) tym razem w Poznaniu obyło się bez żadnych ekscesów, ale to jeszcze nadrobimy w drodze na Astrosyn (hi Aln!). Po 5 godzinach (męczącej, oj bardzo) jazdy non-stop w końcu znaleźliśmy się na stacji w Szczecinie. Stąd nie było wcale daleko do partyplace, a dzięki wydrukowanej przez zABORę! invitce dotarliśmy na miejsce bardzo szybko i bez najmniejszej pomyłki. Na miejscu byliśmy dość wcześnie, uczestników nie było jeszcze zbyt wielu. Rejestracja przy wejściu odbywała się bardzo sprawnie i szybko – tak, że nie trzeba było czekać w kolejce, aby wejść do środka.

Może kilka słów o samym partyplace. Imprezka odbyła się w hali sportowej Zespołu Szkół Budowlanych w Szczecinie (bodajże szkoła Entera/Apx). Rozwiązanie w sumie dobre i chyba już wchodzące w krew organizatorom parties. Sala, w której znajdował się bigScreen, była dość duża, nawet trochę za bardzo jak na taką liczbę partowiczów. Za to bigscreen był naprawdę duży (porównałbym go do tego z Quasta, który tak wychwalałem w poprzedniej relacji) i dość dobrej jakości. Trochę obcinał kawałek obrazu z dołu przy pełnoekranowych efektach (ja to się zawsze do czegoś przyczepię), ale w sumie był ok i życzę takiego sprzętu organizatorom innych imprez (bigscreen z rzutnikiem tu, na Satelite, spisywały się bez problemów).

To tyle jeśli chodzi o techniczne sprawy związane z party, przejdźmy może do tej ciekawszej części, czyli tego, co na party się działo, a trochę tego było. Nie było czegoś takiego jak oficjalne otwarcie imprezy, jednak dla nas wszystko rozpoczęło się jakoś nad ranem w sobotę, kiedy zaczęli zjeżdżać się ludzie z całej Polski. Na początku na party nic ciekawego się nie działo (tak już bywa), jednak ok. południa Informer zaproponował, że zrobimy crazy compo. No cóż – czemu nie. No i zaczęło się.

Najpierw skromnie – „przenoszenie krzesła nad schodami pustą rurką z kłódką obcęgami compo". Głupio brzmi, ale znaleźli się chętni (pozdrowienia dla Lenina – szkoda, że nie wygrałeś, może następnym razem?). Potem to już poszło z górki, ponieważ Informerowi się spodobało. Z ciekawszych (i tych, które pamiętam) compotów były: Titanic compo, mecz obcęgami compo, lista przebojów compo, bek compo (tadaa wygrałem!), artystyczne palenie fajki compo (wygrał zABORa! – pociągnął dym przez nos, fuj!) czy „ustalanie maksymalnej konfiguracji komputera pc na czas demo compo" (konfiguracje ustalali amigowcy, było kuhl). No, trochę tego było, szkoda że chętnych do udziału nie było wielu, ale na konkurs kilku wykręconych się znalazło. Nie wiem, jak dla innych, mi to trochę przypominało Intela II, gdzie crazy compoty były na porządku dziennym (ospałość uczestników party i niechęć do brania udziału w nich też była podobna). Ogólnie – chyba pierwsze party od jakiegoś czasu, na którym przed compotami cokolwiek ciekawego się działo.



W przerwie między crazy compotami (no, powiedzmy, że te compoty były przerywnikami) na bigscreenie puszczone zostały stare, nie zapomniane do dziś amigowe dema. DesertDreams, Hardwired itp. produkcje do dziś nie straciły swego uroku i klimatu – może takie właśnie przypominanie największych produkcji stanie się tradycją naszych parties (a bardzo bym tego chciał). Nagrodami w crazy compotach były czapeczki wojskowe, czapeczki RMF-FM (jednego ze sponsorów party) oraz cukierki tegoż. Cukierki dość dobre i niektórzy party przeżyli właśnie na nich.

Czas od przyjazdu do głównej części programu, czyli compotów, każdy spędzał na swój sposób. Jedni bawili się w czasie crazy compotów, oglądali dema puszczane na bigscreenie, inni siedzieli przy komputerach (a pojawiły się też bardzo mocne konfiguracje, hi Andy!) kończąc produkcje (PT rullah!), kopiując stuff (ten stary zwyczaj powraca, hehe) czy po prostu spędzając czas na oglądaniu demek lub graniu (jakieś miłe dziewczyny grały w SlamTilta i denerwowały się, bo co chwilę ktoś im spację wciskał).

Czas upływał w miłej, scenowej atmosferze, aż w końcu wszyscy doczekaliśmy się części głównej programu – compotów. Rozpoczęły się wieczorem. O ile mnie pamięć nie myli, pierwsze







były music competitions. Jak już na pewno przyzwyczaili się ci, którzy czytają moje relacje – nie będzie komentarza, ja po prostu lubię muzykę, aczkolwiek nie czuję się na siłach, aby osądzać innych. Następnym compo (pomijam compa 8bit i pc) było graphics compo. Tu poziom nie był zbyt wysoki, a organizatorzy (z tego, co udało mi się ustalić) zrezygnowali z selekcji. Przeszły wszelkie gnioty, takie jak perfidne skany czy photoshopy. Pierwsze miejsce zajął zasłużenie pic Caro/NahKolor. Widać, że człowiek rysuje sam, nawet nie można podejrzewać go o skanowanie czy używanie jakiegoś pshopa. Drugie miejsce jest co najmniej dyskusyjne. Warte obejrzenia są jeszcze grafy Madda (trochę styl pod Cyclonea, bardzo fajne!) i Mustafy.

Następne było raytrace compo. Tu poziom był dość wysoki. Wygrał obrazek Traitora, który jest screenem z gry, nad którą ww. pracuje. Drugie miejsce zajął Bonzaj/Plastic, którego obrazek został pokazany po samym compocie (gdzieś zniknął w tzw. międzyczasie).

Po grafikach przyszedł czas na crazy dema (chyba) Tu poziom był jak zwykle żenująco śmieszny, ale trudno mówić o poziomie, bo nie o to tu chodzi. Nie będę nic komentował, bo warto to samemu zobaczyć. Proponuję wszystkim grafikom obejrzenie Fuck Lame 2, trzeba uważać...

Dotarliśmy do najciekawszej części programu, czyli intra 4K, 64K i dema.

Na pierwszy ogień poszły 4-kilówki. Nie ma jednak o czym mówić, bo poziom był żenująco niski. Nie wiem, czym jest to spowodowane, może rzeczywiście koderom robienie czwórek już się znudziło? Miejmy nadzieję, że na Astrosynie poziom wzrośnie. Zaraz po tym compo przyszedł czas na 64K intra. Tu poziom był zaskakująco wysoki, kilka grup naprawdę się postarało i powstały warte obejrzenia produkcje. Pierwsze miejsce – Redox grupy VenusART, intro wymagające procesora PPC – to intro nie opierające się na designie, ale efektach. Pamiętam takie efekty, jak tunel (hmm.. albo mi się coś pomyliło, albo dziwnie ten zwykły na pozór tunel nie miał widocznych dużych pikseli... mipmapping czy co???), potem koronny efekt BJSebo (uups, Elfa ;) – obiekt zanurzany w wodzie. Wyglądał bosko, bo intro wykorzystuje też kartę graficzną i taki kolorowy efekt robił wrażenie (ludzie na sali klaskali). Z ciekawszych efektów pamiętam jeszcze bloby. Tak tak, wreszcie 3D bloby na amisię. Nie działały zbyt szybko, ale o ile się nie mylę - Elf jest pierwszym koderem, który 3D bloby na Ami zakodował. Drugie miejsce to Proklive grup NetWork i Ozone. Produkcja dla odmiany nastawiona na design, również bardzo ciekawa i warta obejrzenia. Dla mnie o tyle lepsza od miejsca pierwszego (nie ujmując mu nic oczywiście), że mogę obejrzeć u siebie w domu. Trzecie miejsce zająłem ja, z czego bardzo się cieszę (no popatrz, a myśmy wszyscy myśleli, że będziesz się tym zamartwiał... – przyp. RB ;). Oprócz miejsc premiowanych było jeszcze kilka inter równie ciekawych. Jednym z nich jest intro grupy PhaseTruce, które po prostu zadziwiło wszystkich. Ta mała legnicka grupa, która wcześniej nie zaskakiwała nas niczym nadzwyczajnym, nagle wystawiła intro na naprawdę wysokim poziomie. Warto je obejrzeć, a korzystając z okazji życzę kolegom z PhaseTruce wytrwałości i gratuluję niezłej produkcji!

Po 64K intro compo nastąpiło demo competition, czyli gwóźdź programu. Poziom nie zabił nikogo, tzn. nie pokazano czegoś niesamowitego, jednak były produkcje bardzo wysokiej jakości. Pierwsze miejsce (przez wielu uważane za nieporozumienie) zajęła grupa Venture teledyskiem Video Meliora. Demo to korzysta z mocy proca PPC do pokazywania animacji i jest to klip o... demach. Członkowie grupy Venture śpiewają w nim o nędzy dzisiejszych dem, o powtarzaniu efektów itp. Dość ciekawe, jednak imho bardziej do VHS compo niż demo compo, ale to już nie moja sprawa. Drugie miejsce zajęło demo stworzone przy kooperacji grup VenusART i Mawi. Oj, oni to mają pecha, ich demo zawierało wspaniałe sceny 3D, a jednak nie zajęło pierwszego miejsca. Oczywiście demo korzysta z karty graficznej i PPC. No cóż, czasem same scenki nie wystarczą do wygrania compo. Trzecie miejsce to Organic grupy PhaseTruce – demko, które przy ich intrze wypada nieciekawie, aczkolwiek również złe nie jest. Drugi raz – gratulacje dla tej młodej jeszcze formacji!

Podsumowując compoty chciałbym wybrać produkcję imprezy (bo jest ku temu okazja). Jednoosobowa komisja w składzie: ja, wybrała intro grupy VenusART jako produkcję party. Dlaczego? Bo to chyba jedyna produkcja zawierająca przemyślane i nowe procedury, a nie następne 3D scenki, które nic nowego nie wnoszą. Cóż, taka jest prawda, wiem że boli.

Na sam koniec puszczone zostały VHSy. Wygrało zaproszenie na Astrosyn 2, złożone przez Defa przy współudziale kolegów z Agravedict – produkcja naprawdę wyśmienita (przynajmniej takie wrażenie robiła na bigscreenie).

To by było na tyle jeśli chodzi o compoty. Podsumowując – party mogę uznać za udane. Z rozmów z organizatorami po party dowiedziałem się, że są oni bardzo zadowoleni z przebiegu imprezy. Party odwiedziło ok. 320 osób. Było też kilka dziewczyn (które coraz częściej i chętniej odwiedzają parties, pozdrowionka!). Organizatorów było sześciu (+1 – dziewczyna MadBarta :) i zapowiadają następną edycję tego party za rok! Organizacja party była naprawdę porządna i jako wzór dla innych stawiałbym właśnie Satelite. Cóż, nieczęsto można widzieć organizatorów party, którzy bawią się z przybyłymi, bez nerwów załatwiają wszystkie sprawy i jeszcze mają czas na zajmowanie się swoimi piękniejszymi połowami (hi MadBart!).

Korzystając z okazji chciałbym na prośbę organizatorów Satelite 98 napisać o sponsorach. Są to firmy Marktom i Intertrade (główni sponsorzy) oraz Admiral Computers Agasoft, Eureka, Haage&Partner, Horn, MMM, Nordweco, RMF FM, Star Computers i Techland.

Demo Compo
1. Video Meliora / VENTURE
2. Drowned Offshore / /VENUS ART&MAWI
3. Organic / PHASE TRUCE

64K Intro Compo
1. Redox / VENUS ART
2. Proklive / NETWORK^OZONE
3. Flying Minds / FLOPPY

4K Intro Compo
1. Oaid / MAWI
2. Pacou / MAWI

Gfx Compo
1. Professor Virago / CARO
2. Marta X / GOSU
3. The Field Where I Died / SPARK

Raytracing Compo
1. Kontakt / TRAITOR
2. TheDrying Of Your Tears / BONZAJ
3. Encounter / VODNIK

4 Channel Music Compo
1. Mechanicus / MARFI
2. Drop Of Fuel / NORM
3. Neon's Mind / FITZROY

Multichannel Music Compo
1. Gothic10 / YESUS
2. Half Power Of Me / GROGON
3. Mirrors / SINGER

Crazy Demo Compo
1. Fuck Lame 2 / FED. ZWALCZANIA LAMERSTWA
2. Prowokacja3-Demaskator / PRZYJACIELE STEFANA B.
3. Kociokwik / PRZYJACIELE STEFANA B.

Wild Demo Compo
1. Astrosyn'2 / AGRAVEDICT&MAWI
2. Wielka Potrzeba Sztuki / AGRAVEDICT&PSB
3. PSB TV / PRZYJACIELE STEFANA B.

Maciej Matyka (MaQ of Floppy)
maq@opnt.optimus.wroc.pl

AmigaAMP v2.2

Program przeszedł sporą ewolucję, stąd uzasadniona zmiana numeru wersji na v2.



Wymagania są „klasyczne" jeśli rozpatrujemy kategorię Playerów MPEG Audio – im szybszy procesor, tym lepiej ;-)). Oprócz odpowiedniego CPU (min. 030) potrzebne jeszcze są: OS 3.0+, asyncIO.library, mpega.library oraz AHI. Program dla procesorów linii 68K korzysta z mpega.library, natomiast w wersji PPC z engine'u dekodującego „AMP".

Najbardziej rewolucyjną zmianą jest korzystanie (opcjonalne) z tzw. skins, czyli tekstur (właściwie obrazków) nakładanych na odpowiednie części GUI. Pomysł wywodzi się z WinAMPa, dzięki czemu w Internecie można znaleźć tysiące rożnych „skór". Opcje dotyczące jakości odtwarzania pozostały identyczne z wersją v1, ale dodano brakujące LoadBuffer (bufor danych – od 16 KB do długości pliku) oraz PlayBuffer (bufor dźwięku – od 1/20 s do 1 s), który okazał się być lekarstwem na gigantyczny bug wersji 2.0 ("krztuszenie się" podczas zwykłego przesuwania okienek). Do menu (w wersji 2.1+) dodano opcję zmiany „skórki" – nie trzeba już babrać się w tooltype'ach ikonki!

Jeśli mamy OS 3.1, nasze oczy będzie cieszyć Level-Meter (wskaźnik obciążenia prawego i lewego kanału), a po dodaniu PPC do tego zestawu zobaczymy bardzo estetyczny Spectum-Analyzer (patrz fotka).

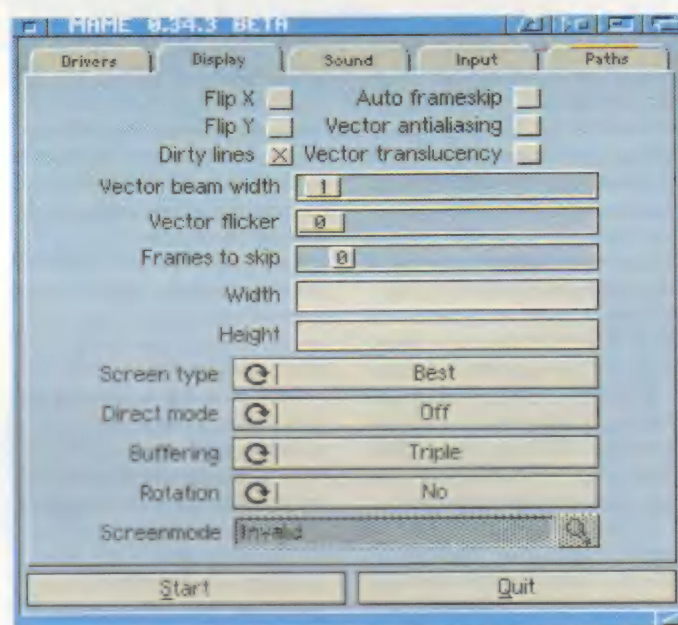
Wreszcie rozszerzono opcje PlayListy o tak elementarne rzeczy, jak dodawanie utworów z różnych katalogów, czy możliwość zachowania utworzonego spisu. Jest też działająca opcja Shuffle (losowe odtwarzanie). Dalsze zmiany są już bardziej „kosmetyczne" – poprawiono współpracę z CyberGraphX, nazwa utworu i wykonawca są skrolowane przy korzystaniu ze „skinów", prędkość odtwarzania można regulować (daje to efekt jakbyśmy słuchali czegoś z za szybko/wolno kręcącej się taśmy ;-))) oraz możemy wyświetlać czas odtwarzania lub pozostały do końca utworu.

Prywatnie dodam, że program aktualnie wygrywa mój mały konkurs na playera dla MP3, udało mu się zdetronizować OpusMPEGĘ.

Bartosz Sokołowski

MAME v0.34.3

Jakość programów skompilowanych pod PPC nie zawsze jest oszałamiająca, ale zdarzają się jakże miłe niespodzianki.



Multi Arcade Machine Emulator to nic innego jak „Salon Gier" w Twoim domu. Dokładniej jest to emulator maszyn „Coin-Up", czyli po ludzku – automatów do gier. Otwiera się przed nami możliwość pogrania w setki gier, na które w dzieciństwie ciągle brakowało gotówki – wspomnę tylko Bank Panic, Phoenix czy Karnov.

Zachęceni? To teraz ostudzę trochę Wasz zapał. ROMy (gry) trzeba ściągać z Internetu, gdyż autorzy zabraniają ich dystrybucji razem z MAME (prawa autorskie i takie tam :(). Jednak jeśli macie dostęp do Internetu, to zajrzyjcie np. na stronę:

www.retrogames.com/mame

Druga sprawa to wymagania (istnieją wersje dla 68K – o tym później). Bez 16 MB RAM trudno jest w cokolwiek pograć, bo plik wykonywalny MAME ma ponad 8 MB (TAK: OSIEM MEGABAJTÓW! – w wersji PPC). Do całości trzeba jeszcze dodać zainstalowane MUI – i mamy obraz środowiska, w jakim pracuje emulator.

Program konfiguracyjny daje nam duże możliwości dopasowania MAME do naszych potrzeb. Możemy ustawić rodzaj „kontrolera" (joystick, joypad, myszka), sposób odtwarzania dźwięku (Paula, AHI), ścieżki dostępu i, co najważniejsze, sposób wyświetlania obrazu (osobny ekran, okienko na WB czy wykorzystanie karty graficznej).

Oczywiście opcji jest znacznie więcej, wspomniałem tylko o najważniejszych. Ciekawsze z nich to: AUTO FRAMESKIP (opuszcza taką liczbę klatek, aby szybkość emulacji oscylowała w okolicach 100%), SCREEN TYPE – BEST (wybiera rozdzielczość najbliższą tej, z jaką gra pracuje na automacie), FLIP X i FLIP Y (odwracają ekran względem osi X lub Y – jeśli ktoś lubi grać „do góry nogami" :)) czy AUTOFIRE RATE (nie musicie katować już przycisku Fire). Co ciekawe, możemy zdefiniować osobne parametry dla każdej gry, a te ostatnie możemy przechowywać jako archiwa ZIP, których obsługa jest wbudowana w MAME.

Teraz najważniejsze – szybkość... Użytkownicy zestawu PPC603e + AGA jak zwykle są pokrzywdzeni :((– bez pomijania klatek (FRAMESKIP) osiągamy 50-80% prędkości oryginału (inna sprawa, że te 50% to jakieś 30 klatek/s!), ale za to z FRAMESKIP=1 gra się już naprawdę płynnie. Wspomniana opcja AUTO FRAMESKIP w zależności od gry daje dobre efekty lub powoduje wrażenie, że program ciągle „zwalnia i przyspiesza". Przypuszczam, że dowolna karta graficzna pozwala na uzyskanie wyniku 100% (i więcej) prędkości oryginału. Miejmy nadzieję, że BVision ukaże się już wkrótce ;-)).

Zestaw PPC604e + GFX pozwala uzyskać wyniki dużo ponad 200% prędkości oryginału (takim to dobrze :)). A co jeśli mamy 68K?? Bez 060 proponuję nie próbować (no chyba że lubicie popadać w kompleksy)! Na 040 25 MHz MAME tak się ślimaczył, że odechciało mi się jakichkolwiek testów (a raczej jestem cierpliwy). A pomyśleć, że istnieje taka ciekawostka, jak MAME.030?!



Zapomniałbym – program jest darmowy, podobnie jak jego kod źródłowy. WarpOS NIE jest wymagany!! Po prostu SIT and ENJOY.

Bartosz Sokołowski

Szok roku 2000

Zapewne wielu z Was słyszało o „Milenijnej Bombie", czyli wariactwie jakie ogarnie dużą część komputerów na całym świecie, gdy dobiegnie końca rok 1999. Głośno mówi się o rozwiązaniach tego problemu dla pecetów, gdyż to one są „jedynie słuszną platformą" i to one mogą spowodować naprawdę spore zamieszanie. A jak miałaby się sprawa, gdyby na świecie dominowała Amiga?

Tych z Was, którzy przerazili się groźbą wariactwa, jakie miałoby zawładnąć naszymi przyjaciółkami, od razu uspakajam: Amidze nie grozi problem przełomu lat 1999/2000 (z małym, właściwie pomijalnym wyjątkiem). Nie znaczy to jednak, że system odliczania czasu i przechowywania daty w przypadku amigowego OS jest bez wad. Ale po kolei.

AMIGA I CZAS

System operacyjny Amigi, podobnie jak unixowy, traktuje czas jako sumę sekund, jakie upłynęły od wyznaczonego momentu w przeszłości. W przypadku naszych komputerów tym punktem „zerowym" jest godzina 00:00 1. stycznia 1978 roku. System zarządza czasem poprzez timer.device, który odlicza go w następujący sposób: jedna zmienna przechowuje dane o dziesiątych częściach sekundy, jakie minęły od ostatniej pełnej sekundy, druga z nich przechowuje dane o liczbie sekund, jakie minęły od punktu „zerowego". Dane te przechowywane są jako 32-bitowa wielkość „bez znaku" (tak będę nazywał liczbę określaną w języku angielskim jako unsigned). Jak się domyślacie, nie bez powodu wspomniałem o liczbie „bez znaku", ale o tym przeczytacie nieco dalej. AmigaOS nie jest tożsamy z Amiga DOS. Można powiedzieć, że Amiga DOS jest częścią AmigaOS i ma własny system mierzenia czasu, który, choć opiera się na tej samej zasadzie odliczania kolejnych sekund, różni się od opisanego powyżej.

Jak wiemy, Amiga DOS do opisywania czasu powstania i modyfikacji plików używa komendy DateStamp. W skład struktury tej komendy wchodzą 3 zmienne. Pierwsza z nich odlicza kolejne dni (każdy dzień składa się z dokładnie 24 godzin), jakie minęły od punktu „zerowego", druga – minuty, jakie minęły od godziny 00:00 danego dnia, a trzecia – „tyknięcia" zegara (jedno tyknięcie trwa 1/50 sekundy, czyli na jedną minutę przypada 3000 tyknięć). Z kolei te dane składowane są jako liczba 32-bitowa „ze znakiem" (signed).

Nadeszła pora, aby wyjaśnić różnicę pomiędzy liczbami „ze znakiem" i „bez znaku". Liczba bez znaku składa się z wartości zawsze dodatnich i zera. Na przykład zmienna ośmiobitowa przyjmuje wartości: 0, 1, 2, 3..255. Jeżeli chodzi o liczbę ze znakiem, zmienne przyjmują wartości zarówno ujemne, jak i dodatnie (nie występuje tu zero) w dość specyficzny sposób. Wartości zmiennej ośmiobitowej wyglądałyby następująco: 1, 2, 3..128, -128, -127, -126..-1 Po co te wyjaśnienia? Już niedługo się dowiecie.

W JAKI SPOSÓB AMIGA PODTRZYMUJE ZEGAR?

Odliczanie upływających sekund a przechowanie tych wiadomości przez system w czasie, kiedy komputer jest wyłączony, to dwie różne sprawy. Pierwsze modele Amig (A1000 i A500) nie były wyposażone w podtrzymywane napięciem z baterii zegary działające nawet w czasie odłączenia jednostki centralnej. I to niestety weszło w krew producentom. Aby mieć podtrzymywany zegar w „małych" Amigach, trzeba kupić jedną z przystawek (np. kartę turbo), na pokładzie której taki zegar jest zainstalowany. A co dzieje się po włączeniu komputera w jednostkach bez podtrzymywania zegara?

W takim przypadku system Amigi jako czas bieżący traktuje datę ostatniej modyfikacji najmłodszego pliku znajdującego się na urządzeniu, z którego bootujemy komputer. Dlatego czas wskazywany przez system jest nieprawidłowy i należy go ręcznie ustawić.

Jeżeli nasza Amisia jest wyposażona w podtrzymywany bateryjnie zegar, system odczytuje bieżący czas podczas bootowania komputera. W systemach 1.2 i 1.3 za ustawienie czasu odpowiada komenda SetClock. Począwszy od wersji 2.0, funkcja (ale nie sama komenda SetClock) ta została przeniesiona do ROMu.

USTAWIANIE CZASU

Do ustawienia czasu służą dwie komendy: Date i SetClock. Komenda Date służy do ustawiania bieżącego czasu (składnia: Date DD-MMM-YY HH:MM:SS, gdzie DD - dzień miesiąca, MMM – trzyliterowa, angielska nazwa miesiąca, YY – dwie ostatnie cyfry roku, HH – godzina, MM – minuty, SS – sekundy), podczas gdy SetClock pozwala odczytać/zapisać informacje dotyczące czasu w zegarze podtrzymywanym napięciem z baterii (składnia SetClock Load/S Save/S Reset/S). Znajdujący się w nowszych systemach (w Prefs) program Time jest wygodnym frontendem dla obu tych komend.

Jak widać, rok reprezentowany jest przez dwie ostatnie cyfry. Na szczęście obowiązuje następująca reguła: jeżeli liczba (oznaczająca rok) jest większa lub równa 78, rok traktowany jest jako suma liczby 1900 i liczby występującej w dacie. Jeżeli natomiast liczba ta jest mniejsza niż 78, rok określany jest przez sumę 2000 oraz tej liczby. Wynika z tego, iż nie mamy się czego obawiać, gdyż system amigi jest przygotowany na przyjście roku 2000. I rzeczywiście, problem kryje się (z małym wyjątkiem) gdzie indziej.

A JEDNAK KŁOPOTY

Obecnie Amiga staje w obliczu zmagania się z czterema problemami, z czego jeden z nich dotyczy nieszczęsnego roku 2000.

Pierwszym problemem jest możliwość wystąpienia ujemnego czasu, z którym obecnie nie radzi sobie system naszej przyjaciółki. Jak to: ujemny czas - spytacie. Zjawisko to wystąpi (ewentualnie) 19. stycznia 2046 roku (o rany, trzeba będzie wtedy zmienić wysłużoną A1200 na coś innego... Jeśli dożyjemy - przyp RB ;)). Tego dnia o godzinie 03:14 i 17 sekund liczba zgromadzonych sekund osiągnie maksymalną dla 32-bitowej wielkości ze znakiem dodatnią wartość (2 147 483 648) i w sekundę później osiągnie wartość -2 147 483 648. Amiga DOS (który zawsze traktuje system jako wielkość ze znakiem) uzna tę wielkość za nieprawidłową, a co gorsze, procedury konwersji czasu zawarte w ROMie wykryją błąd, co spowoduje, iż po tym dniu wszystkie następne operacje na dacie będą nieprawidłowe. Efektem tego będzie niemożność wykonywania operacji na dacie przez ponad 2 lata. Nie istnieje jeszcze sposób na zaradzenie temu problemowi, który dotyczy wszystkich istniejących obecnie wersji systemu. Trwają prace mające na celu naprawę tego błędu (np. poprzez locale.library lub dos.library), będącego ubocznym efektem traktowania wielkości zawsze dodatniej (bez znaku) jako wielkości, w której część zmiennych przyjmuje wartości ujemne.

Drugi problem wiąże się częściowo z poprzednim. Także 32-bitowa wielkość bez znaku może się kiedyś przepełnić. Nastąpi to 7. lutego 2114 roku o godzinie 06:28 i 15 sekund (pamiętajcie, by ostrzec wnuków – przyp. RB), kiedy liczba zgromadzonych sekund osiągnie wielkość 4 294 967 295 (2 do potęgi 32). 32-bitowa wielkość sekundę później przyjmie wartość 0, co system potraktuje jako wybicie północy 1. stycznia 1978 roku. Jak na razie nie rozwiązano tego problemu.

Trzecim problemem jest ograniczenie możliwości zegarów podtrzymywanych bateryjnie, które potrafią liczyć jedynie do 99. Aby system mógł prawidłowo odczytać datę, używa tego samego algorytmu traktowania dwóch ostatnich cyfr, co komenda DateStamp (jeżeli liczba określająca rok jest mniejsza niż 78, dodaje się do niej 2000 itd.). Konsekwecją tego jest możliwość ustawienia roku jedynie z przedziału 1978-2077 (o tym z kolei warto ostrzec dzieci – przyp. RB). Nie znaleziono jeszcze rozwiązania tego problemu.

Czwarty i ostatni problem dotyczy niektórych wersji komendy SetClock. Mają one problem z odczytaniem i zinterpretowaniem dwóch ostatnich cyfr daty oznaczających rok 2000. Kiedy licznik zegara wskaże rok 00, komenda SetClock będzie uważała, iż jest rok 1978 (zamiast 2000). Dopiero w roku 2078 komenda ta umożliwi przestawienie zegara na rok 1979 (co także nie będzie zgodne z prawdą). Jak już napisałem, nie wszystkie wersje SetClock zawierają ten bug. Dlatego właściciele Amig z OS 1.3 lub starszym (to im potrzebna jest ta komenda) powinni rzucić okiem na swój SetClock – jeśli długość pliku jest mniejsza niż 1000 bajtów, wersja ta najprawdopodobniej jest wolna od błędu.

NA ZAKOŃCZENIE

Z lektury powyższego artykułu wynika, iż w nie mamy podstaw, aby martwić się kłopotami związanymi z odmierzaniem i konwertowaniem czasu przez nasze komputery. Opisane powyżej bariery są tak odległe w czasie, iż z całą pewnością zostaną opracowane metody na ich pokonanie. Jedyny problem mogą mieć posiadacze Amig z kickstartem 1.2 i 1.3, ale wystarczy, aby zainstalowali poprawnie działającą wersję komendy SetClock i po kłopocie. Tak więc, w przypadku Amigi bomba milenijna nie wybuchnie.

Na podstawie tekstu Olafa Barthela:

Artur „R2D2" Frankowski

Przekręty

Czy zdarzyło się Wam pluć sobie w brodę, gdy za bardzo pospieszyliście się z kupnem karty turbo do A1200, a trochę później za tę samą kasę mogliście mieć kartę z lepszym procesorem? Przykładem niech będzie Apollo 040 25 MHz. A może po prostu kupiliście kartę, bo nie było wtedy szybszych, a teraz i to Wam nie wystarcza, a na PPC przyjdzie Wam jeszcze poczekać. Może zainteresuje Was ten artykuł...

UWAGA! ANI JA (CZYLI AUTOR TEGO TEKSTU :), ANI REDAKCJA ACS, ANI TYM BARDZIEJ SPRZEDAWCY I PRODUCENCI KART TURBO NIE BIORĄ ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE USZKODZENIA I AWARIE POWSTAŁE WSKUTEK WASZYCH EKSPERYMENTÓW. Artykuł oparty został na kartach Apollo z serii 1240-1260, choć informacje mogą tu znaleźć użytkownicy także innych kart. Jeszcze jedno – z powodu konieczności zamontowania porządnego coolera, podkręcanie procesorów polecam raczej właścicielom A1200 w obudowach tower.

NA POCZĄTKU

Opiszę swój przypadek. Nie, żeby się chwalić (czy inne takie), ale żeby choć trochę przygotować Cię do tego, co Cię czeka (o ile się zdecydujesz). Jeśli już teraz jesteś zdecydowany, przeskocz ten akapit (choć do niczego nie zmuszam ;). Gdy na rynku pojawiły się karty z procesorem 040, zacząłem się rozglądać, jak by tu stać się jej właścicielem, bo planowany przeze mnie zakup karty z 030 50 MHz na pokładzie stracił na atrakcyjności. Przeszkodą w realizacji tego marzenia stały się pieniądze (jak zwykle ;). Nie było zbyt wielkiego wyboru przy zakupie 040: 25 lub 40 MHz (a różnica w cenie obu modeli dość wysoka jak dla kogoś, kto chciał kupić 030). Gdy znalazły się pieniądze, zdecydowałem się na ten tańszy model (bo jak mówi przysłowie: lepszy wróbel w garści niż gołąb na dachu). Cieszyłem się, ale moja radość wkrótce zmalała. Po pierwsze, zamiast 040 25 MHz wprowadzono do sprzedaży karty z 040 33 MHz. Po drugie, cena tych kart zmalała. Byłem zły na siebie za to, że się tak pospieszyłem.

Żal szybko minął, wciąż byłem zadowolony z tej karty – niemal tak samo szybka jak A4000! Problem powrócił, gdy mając dostęp do sieci doszły mnie głosy o możliwości podkręcenia tych 040-tek. Zacząłem zbierać wiadomości na ten temat, pytałem ludzi, którzy sobie podrasowali procka. Długo się zastanawiałem, a jeszcze dłużej czekałem na kwarc.

Gdy go zamontowałem i pierwszy raz uruchamiałem komputer, modliłem się w duchu, aby nic się nie spaliło (muszę dodać, że miałem już zainstalowany cooler od PC, choć niestety był on już używany). Wbrew obawom wszystko było OK, nic się nie spaliło, wszystko działało jak wcześniej (tzn. żadnych zwisów czy GURU). Sięgnąłem po SysInfo. Wykryło 040 taktowane 44,40 MHz, ale tylko... 4 MIPSy. Po kilku dociśnięciach karty, oscylatora i kilku resetach SysInfo pokazał tak jak trzeba: 44 MHz i ponad 30 MIPSów. Cool... Dodatkowo wczytywanie systemu (Magellan) skróciło się z 1 minuty do 45 sekund, choć transfer pozostał ten sam. Zwisy systemu nie były częstsze niż dotychczas, wszystkie programy działały poprawnie (i szybciej, of course :) – oczywiście tylko te, które działały wcześniej. Czasami Amiga nie wykrywała Fastu, zwłaszcza przy bootowaniu bez startupu.

Wszystko się jednak wyjaśniło całkiem niedawno, gdy padł ten darmowy, używany cooler z peceta. Po wymianie go na nowy problemy z brakiem Fastu zniknęły, a zwisy systemu są prawdziwą rzadkością. Z ciekawości znowu zapuściłem SysInfo. Wskazał „tylko" 29 MIPSów, ale transfer twardego dysku wzrósł o 300 KB/s, co przy moim starym Connerze jest wartością dość dużą. SysSpeed szybkość procesora i koprocesora wskazał jak przed wymianą coolera, ale potwierdził wzrost szybkości twardziela. Tak więc dobry cooler jest raczej niezbędny. U mnie taki zestaw działa 3 miesiące, choć znam osoby, którym taki podrasowany procek działa już 10 miesięcy (hi ZIBI!).

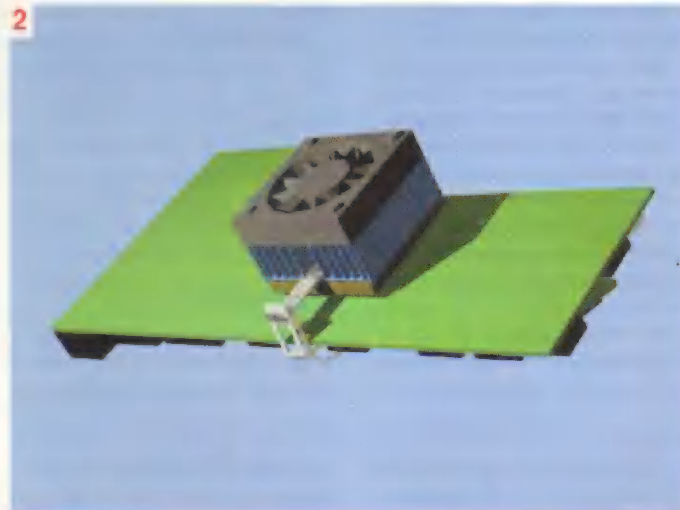
Powyżej opisałem prawie same zalety, ale muszę wspomnieć o pewnym niebezpieczeństwie dla procka. Największym jest możliwość jego przegrzania. Jest to główne ryzyko, choć z pewnością nie jedyne. Trzeba zapewnić procesorowi dobre chłodzenie. Nie jest to warunek tylko przy podrasowanych prockach. Warto pomyśleć o tym nawet, gdy się nie zdecydujesz na podrasowanie procesora 040, choć nie jest to przymus – fabrycznie montowane coolery powinny zapewnić odpowiednie chłodzenie (choć te montowane w kartach Apollo do najmocniejszych nie należą).

TERAZ PRZEJDŹMY DO LEKCJI

Chwyć w jedną rękę dłuto, w drugą młotek (wszak to Kącik Rzeźbiarza)... A tak na poważnie. Naszykuj wszystko, co będzie potrzebne: nowy oscylator, nowy, mocny cooler z PC... Nie powiedziałem jeszcze nic o tych niezbędnych przedmiotach. Procesor 040 jako chyba jedyny z rodziny procesorów Motoroli MC680x0 częstotliwość taktowania dzieli przez dwa. W praktyce wygląda to tak, że na karcie z procesorem 040 25 MHz montowany jest kwarc 50 MHz, dla 040 40 kwarc 80 MHz. Niemal wszystkie kwarce są konstrukcyjnie tak samo zbudowane i dlatego nie powinno być problemu ze zdobyciem odpowiedniego oscylatora. Najprościej jest nabyć taki kwarc w firmach zajmujących się sprzedażą osprzętu do Amigi. Takie rozwiązanie ma jednak swoje plusy jak i minusy. Do plusów zaliczyć można to, że kwarce są takie same jak te na kartach, więc nie będzie problemu z ich montażem. Minusów jest jednak więcej. Przede wszystkim cena takiego kwarcu jest dość wysoka (choć i tak wychodzi to taniej niż zakup od razu szybszej karty) w porównaniu z innym rozwiązaniem...

Tym innym sposobem jest nabycie kwarcu z jakiegoś starego peceta (np. 386, 486...). Przy wykorzystaniu takiego kwarcu trzeba pobawić się trochę lutownicą (a więc dla niewprawnych pozostaje zakup oryginalnego kwarcu lub też zlecenie montażu komuś bardziej doświadczonemu), do spisu potrzebnych elementów dodać trzeba kilka przewodów (kwarc będzie wisiał w powietrzu) i sprzęt do lutowania. Dodatkowym atutem jest to, że takie pecetowe kwarce można kupić za grosze (no, prawie). Innym minusem zakupu nowego oscylatora jest ograniczony wybór ich częstotliwości. Można więc kupić tylko kwarce o częstotliwości 66 i 80 MHz. Posiadaczom 040 25 MHz





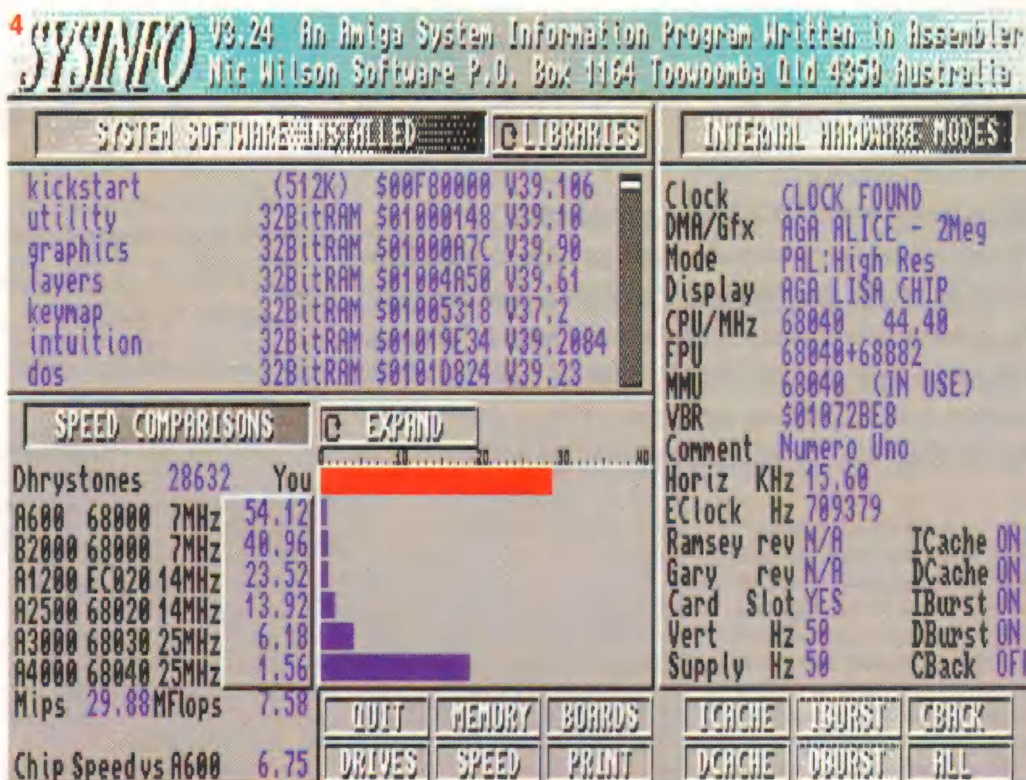
powinno to jednak wystarczyć (więcej niż do 40 MHz nie warto ryzykować), podobnie dla 040 33 MHz.

Posiadacze 060 50 MHz nie powinni mieć kłopotu z podrasowaniem do 66 MHz (ten procesor nie dzieli częstotliwości, a więc wystarczy kwarc z taką częstotliwością, jaki chcemy mieć procesor. Można odkupić np. taniej kwarc od niedawnego jeszcze posiadacza 040 33 MHz, który skorzystał z tego artykułu :), choć niektórzy podkręcili go do 75 MHz i jak twierdzą, granicy tej przekroczyć się nie da. Z powodu braku innych częstotliwości oscylatorów, posiadacze 040 40 MHz mogą czuć się zawiedzeni. Gdyby jednak znaleźli gdzieś kwarc, powiedzmy 100, 120 MHz, mogą spróbować trochę porzeźbić (z lutownicą w ręku :).

Gdy mamy już przygotowany oscylator, możemy przejść do jego wymiany. Znajdź coś takiego, jak na pierwszej ilustracji. Niewielką kostkę o zaokrąglonych rogach podstawy, z wyjątkiem jednego. Na tej kosteczce są też napisy. Mogą być jak na rysunku, mogą być inne, w zależności od produkującej je firmy. Ważne jest, aby na oscylatorze była kropka (taka, jak na rysunku, przy nie zaokrąglonym rogu), a także częstotliwość (nie muszą występować literki MHz – każdy się chyba domyśli). Dodam jeszcze, że oscylator jest umieszczony po przeciwnej stronie niż procesor (a tego nie da się nie rozpoznać), a zresztą kwarc jest jedynym tego typu elementem na karcie (więc chyba go znajdziesz?).

Przed wyjęciem go (tzn. kwarcu) dobrze mu się przyjrzyj i zapamiętaj, gdzie znajduje się wspomniana już kropka (bardzo ważne!!!). Teraz wyjmij delikatnie kwarc (zazwyczaj na nim naklejona jest naklejka firmy sprzedającej daną kartę – tzw. plomba, której zerwanie oznacza utratę gwarancji. Jeśli masz kartę na gwarancji, przemyśl wszystko!), a w jego miejsce włóż nowy (dokładnie tak samo, jak był włożony stary – kropka musi być nad tym samym otworkiem, co wcześniej). Dociśnij delikatnie, włóż kartę do komputera.

4



Teraz możesz zaryzykować i uruchomić komputer. Powinien wgrać się system, ale może się dość często wieszać. Powodem jest niedostateczne chłodzenie procesora (choć procesor nie powinien się przegrzać czy spalić – procki od 040 w górę mają zabezpieczenia przeciw przegrzaniu się, choć głowy obciąć za to bym sobie nie dał). Może też pojawić się czarny ekran, a dysk ani drgnie. Powód może być ten co powyżej, ale można spróbować włożyć kartę jeszcze raz, docisnąć kwarc itp. Karty Apollo nie są przez niektórych użytkowników zbyt lubiane za problemy, jakie lubią sprawiać. Bardzo często dzieje się tak po wyjęciu karty. Wtedy trzeba próbować wkładać kartę na różne sposoby (tzn. jest tylko jeden sposób, ale można jej nie dociskać do końca czy trochę odchylić od pionu), przetrzeć złącze spirytusem czy uruchomić system bez karty, użyć HDToolBoxa i zapisać zmiany (jeśli się one pojawią – niekiedy i to jest powodem nie wczytywania się systemu po ponownym włożeniu karty). Jednak niezależnie od reakcji Amigi na „nową" kartę, warto zamontować jakiś lepszy cooler...

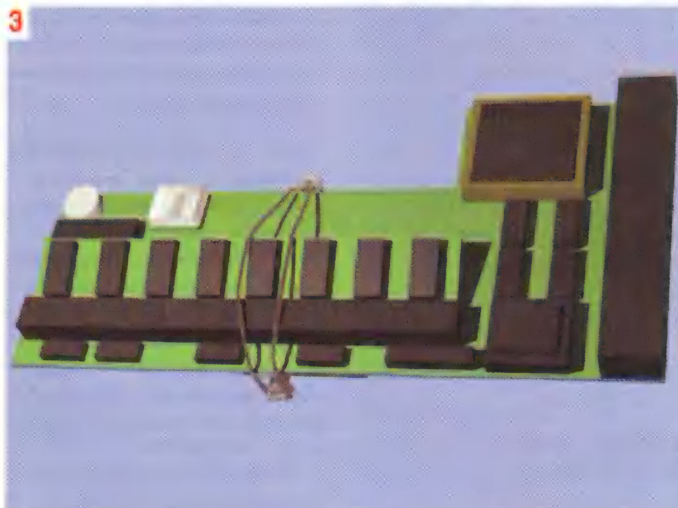
Jak pewnie większość Czytelników wie, procesory w Amigach i na kartach do nich, w przeciwieństwie do peceтów, montowane są powierzchniowo. W pececie do odpowiedniego gniazda wystarczy włożyć procesor, na to przyłożyć cooler, zahaczyć obejmę coolera o specjalne ząbki wystające z obudowy gniazda pod procesor i zatrzasnąć. W Amidze nie ma takiej możliwości, dlatego trzeba zrobić to inaczej. Najlepszym sposobem jest przyklejenie radiatora do procesora. Trzeba użyć wtedy specjalnego, nieprzewodzącego kleju, ale można się wtedy pozbyć obejmy wychodzącej z coolera. Drugi sposób mocowania (choć to tylko propozycja) można zobaczyć na następnych ilustracjach (możesz tam też zobaczyć, gdzie na karcie jest oscylator – mała, błyszcząca kostka). Poprzez otwory w obejmie można poprowadzić zwykłą gumkę, która będzie biegła po drugiej stronie karty (m.in. po SIMMie). Jest to rozwiązanie zastępcze, ale świetnie zdaje egzamin (ja właśnie tak zamocowałem cooler i nie narzekam), choć może sprawiać trochę kłopotu przy wyjmowaniu/wkładaniu karty. Warto czasami obejrzeć taką gumkę czy aby za bardzo się nie zestarzała (czyli czy nie zanosi się na przerwanie. Nie powinno to często następować, jeśli nie wyciągamy za często karty – gumka nie ma przecież styku z ciepłym procesorem). Warto też posmarować procesor żelem ułatwiającym oddawanie ciepła – jeszcze przed założeniem radiatora.

Po zainstalowaniu pecetowskiego coolera może się okazać, że karta się nie mieści w obudowie. Pół biedy jeśli mamy obudowę tower. Można powycinać przeszkadzające nam fragmenty obudowy. Gorzej mają posiadacze tysiącdwusetek w zwykłej obudowie. Tam nie ma miejsca na taki cooler, a nie ma co wycinać :(. Będzie trzeba chyba zafundować sobie towerkę (choć to też kosztuje).

I to wszystko, co trzeba zrobić, aby móc cieszyć się szybszym procesorem. W ten sposób można przetaktować procesory na kartach Apollo (040: 25 MHz na 33 lub 40, 060: 50 na 66, no i 040: 40 na 50 do 66 – jeśli znajdziesz odpowiednie kwarce). Prawdopodobnie można byłoby podkręcić karty Blizzard 1240 (produkowane tylko z 040 40 MHz – warunek jak wcześniej). Można też tak podkręcić procesor na karcie z PowerPC – są już tacy śmiałkowie, którzy podkręcili 040-tki 25 MHz (podobno wolniejsze niż na zwykłych kartach 1240) znajdujące się na owych kartach. Gdyby to wszystko zawiodło, można spróbować umieścić kwarc w podstawce – niektórym, którzy mieli problem z podrasowaniem 040 33 MHz do 40 MHz, to pomogło.

Tomasz Krzak
tkrzak@box43.gnet.pl

3



Niech Amiga żyje...

Od redakcji: oto tekst z cyklu „gorzkie żale", który (mamy nadzieję) wywoła dyskusję na łamach ACS. Czekamy na emaile lub dyskietki z polemiką (bądź wyrazami poparcia dla autora). Jeśli tekstów będzie dużo, najciekawsze wydrukujemy w ACS, a reszta znajdzie się na naszym coverCD. Opinie autora poniższego tekstu nie muszą pokrywać się ze zdaniem redakcji ACS.

Szanowni Czytelnicy prasy amigowej, Wasze środowisko jest przesycone optymizmem i radością. Nadzieją i poszlakami... Chciałbym tutaj przekazać Wam moje negatywne spostrzeżenia, których być może nie widzicie, a które warto chyba dostrzec po kilku latach optymizmu...

Sens powstania tego artykułu jest ukryty w tekście, a więc nie będę tłumaczył dlaczego, po co i jak. Każdy ma prawo do wypowiedzenia się na kilka aktualnych tematów dotyczących Amigi i to właśnie robię. A więc do rzeczy.

MAMY ROK 1998,

rok ery multimediów, Internetu, komputerów o dużych mocach obliczeniowych, a tym samym, o wielu zastosowaniach. Mamy bardzo konkurencyjny rynek pracy, na którym ciężko jest znaleźć posadę. Ogólnie rzecz biorąc, jest ciężko. Nikt z nas nie lubi słuchać oszustw, pustych obietnic i komercyjnego bełkotu – prawda? Jeżeli tak właśnie sądzicie i tak staracie się postępować w życiu, to dlaczego jesteście Amigowcami? To jest paradoks, który zaraz przedstawię.

Z historii wiemy, że nasz komputer jest „bardzo dobry", o wszechstronnych zastosowaniach, ma wydajny procesor, szybkie układy graficzne oraz wystarczające możliwości dźwiękowe. Pierwotnymi zastosowaniami tegoż komputera były: szeroko rozumiana grafika, gry i DTV. Ponadto każdy z nas wie, że tylko na naszym komputerze istnieje coś tak fascynującego, jak scena, którą tworzą wyjątkowi użytkownicy tej maszyny – ludzie nieprzeciętni, twórczy i lepsi od zwykłych posiadaczy PC. Wiemy również, że nasz komputer może służyć do wszystkiego – świadczy o tym mnogość oprogramowania, do którego mamy dostęp dzięki internetowemu Aminetowi. Możemy skorzystać z wszelakiej maści przystawek, rozszerzeń, łatek, udogodnień itd. Czy to jednak prawda? Okazuje się, że nie. Wszyscy wierzą w „to coś", co jest w Amidze, ale nie potrafią już znaleźć argumentów pozytywnych; wszyscy narzekają, ale nikt publicznie... Każdy mówi: „cholerne GURU, co się teraz zwaliło?" albo „dlaczego to nie działa?", lecz nikt nie przyzna się do tego innym. Każdy jakby się bał, że zostanie zbesztany przez resztę chorego społeczeństwa i nie będzie już Amigowcem. I tutaj właśnie chciałbym Wam wszystkim, fantastyczni Amigowcy-Rulezowcy, ponarzekać na tę „wspaniałą" sytuację, jaka panuje na świecie od chyba roku albo i nawet dłużej.

Obecna sytuacja Amigi jest nad wyraz dziwna. Przeciętny Amigowiec to człowiek, który jest posiadaczem (i raczej nikim więcej)

AMIGI 1200

wyposażonej w dwa lub trzy procesory. Są to: Motorola MC68EC020, której zastosowanie ogranicza się do wydzielania ciepła, MC680x0 – używana jako główny procesor całego systemu oraz czasem PowerPC 60x – stosowany do liczenia fraktali, RC5 itp. Standardowa Amiga 1200 wyposażona jest również w specjalizowane kości graficzne AGA, które służą do „pracy" w kilkudziesięciu kolorach osiągalnych w PALowskich rozdzielczościach. Technicznie rzecz biorąc, osiągi AGA są o wiele lepsze, lecz mało kto lubi pracować w interlace i z prędkością, jaką oferuje AGA w hires lace i 256 kolorach, o HAMie nie wspominając. Kości te, które podczas działania spowalniają całą maszynę, są wymieniane zatem na kartę graficzną – w pełni „profesjonalną" bo 64-bitową, opartą na wycofanym już dawno z produkcji układzie (stąd zapewne tak „niskie" ceny kart CV64) CirrusLogic lub S3 Virge. Kartę taką podpina się w najnowocześniejszą (bo jedyną) magistralę plug&play Zorro 2 lub 3 – wybór slotów zależy wyłącznie od ilości dostępnej gotówki. Inną alternatywą może być CyberVisionPPC, która zapewne będzie fantastycznie oprogramowana. Sterowniki, które są już na pewno w planach producentów, wykorzystają z pewnością moc Permedii 2. Pomimo takich „możliwości", do każdej z kart należy dokupić albo dwa monitory, albo ScanDoubler i monitor SVGA. Urządzenia podwajające są wykonane w sposób profesjonalny i rzetelny. Okazuje się, że niektóre mogą nie działać prawidłowo (z trybami innymi niż PAL), inne zniekształcają obraz (a raczej kolory), a większość jest tania, świetnie opisana i łatwo montowalna.

Kolejnym elementem naszej Amigi jest dźwięk, czyli staruteńka Paula, która powinna być wymieniona już kilka dobrych lat temu na 16-bitowy zestaw przetworników. Dzięki jednak wszystkim „producentom-posiadaczom" (tzn. Commodore, Escom, Amiga International, Gateway...) możemy zastąpić ten przestarzały komplet kartą muzyczną. Na rynku mamy aż dwie do wyboru: Delfinę, która ostatnio doczekała się linii montażowej (Hura, nie lutują jej już ręcznie!) oraz Toccatę, której możliwości nigdy nie były wykorzystywane w 100% (podobnie jak Delfiny). Możliwości karty były zaprzepaszczane przez brak oprogramowania i sterowników, lecz problem ten dotyczy nas wyłącznie wówczas, jeśli uda nam się w ogóle kupić tę kartę.

Ponadto Amigowcy-Rulezowcy mogą zakupić całą masę gadżetów jak np. kontroler IDE, klawiaturę, zasilacz, obudowę tower itp. Po takich zakupach, na które nasz Amigowiec-Rulezowiec wydał całą kasę, jaką miał, ukazuje się kilka ciekawych aspektów. Amiga 1200 ma zdublowane układy graficzne (AGA - C/B-Vision), układy muzyczne (Paula-Delfina), procesor główny (3 sztuki), sterownik IDE (dokupiony oraz standardowy), klawiaturę (od PC oraz od Amigi), zasilacz (wew/zewnętrzny od PC oraz zewnętrzny „lekki"), a nawet obudowę (tower oraz standardową). A więc podsumujmy... Z samej Amigi 1200 zostaje nam aż kilka części: stacja DD (czasem wymieniana na HD), porty: RS232 oraz Parallel (dość wolne i zawodne przy zastosowaniu procesora poniżej 030 50 MHz lub płyty A3640), i w zastraszającej liczbie: po jednym każdego rodzaju. Do tego dochodzi myszka, mousepad i... NIC – reszta to „najnowsze" osiągnięcia techniki, które są wykorzystywane w niezbyt udany sposób.

CYBERGRAPHICS NA PRZYKŁAD

jest systemem (zbiorem bibliotek), który nie wykorzystuje zainstalowanego akceleratora na żadnej z dostępnych kart graficznych – jego zadaniem jest istnieć i działać, co udaje mu się dopiero od wersji v3, która jest w miarę stabilna. Ponadto aby karta taka w ogóle działała, Amiga musi mieć pamięć FAST. Ilość tej pamięci zależna jest od ilości pamięci zainstalowanej na karcie. Krótko mówiąc, po uruchomieniu Amigi z włożoną kartą okazuje się, że ilość FASTu zmniejszyła się o tyle, ile jest na CyberVision (po ostatnich konsultacjach z p. Bielskim - o tyle, ile zajmuje przerzucany screen z karty graficznej podczas [Amiga]+[M]). W końcu jednak po wymianie posiadanego już SIMMa (najnowszej technologii, która wychodzi już z użycia) na większego okazuje się, że szybkość w porównaniu do AGA wzrosła niesamowicie bo aż o... kilka razy. Ten skok szybkości zawdzięczamy „profesjonalnej" magistrali Zorro 2, bo na „trójkę" nas już nie stać, a poza tym, aby takie sloty miały sens, należy zainstalować jakąkolwiek kartę turbo, ot np. Blizzarda.

Zresztą, po co kupować turbo i Zorro 3, skoro na rynku mamy CyberVisionPPC! Karta ta podpinana jest bezpośrednio do karty PPC, dzięki czemu powolność Zorro 3 została wyeliminowana – ktoś nareszcie pomyślał. Zostaje jeszcze tylko dokupić PPC oraz znaleźć kolegę z modemem, który będzie co tydzień ściągał „nowe" sterowniki do CV, różniące się tylko tym, że te nowsze, rzadziej zawieszają cały system – w końcu będą to wersje super-super-beta, a po roku albo dwóch doczekamy się w końcu wykorzystania procesora graficznego do czegoś więcej niż tylko grzania się. Chyba że zastosowaniami Permedii w CVisionPPC od początku było istnienie – bo do czegóż może służyć procesor graficzny, z wbudowanymi zaawansowanymi funkcjami wspomagającymi grafikę 3D oraz 2D? Okazuje się bowiem, że Amigowcom-Rulezowcom wystarczy powiedzieć, że do CVisionPPC przylutowano 128-bitowy procesor graficzny, aby Ci zachłystywali się jego osiągami (chyba w stopniach Celsjusza). Karta wchodzi „przebojem" na nasz „wspaniały" rynek. Zapewne okaże się, że jest nadzwyczaj szybka i zapewne „warto" wydać na nią 1000 zł. Szkoda, że karta oparta na w miarę nowym akceleratorze będzie pewnie tylko kilka razy szybsza niż CV3D/64 (czyt. niewiele). Ogólnie obawiam się, że dość dobry projekt, który powinien ukazać się kilka lat temu (razem z PPC) zostanie znowu sprowadzony do amigowych standardów, czyli będzie nie wykorzystaną i drogą zabawką, a w ogóle to będzie ekstra i KUPUJCIE! Amiga rulez ;-).

Po zakupie niezbędnej każdemu użytkownikowi karty graficznej każdy

Amigowiec zaczyna poważnie się zastanawiać czy aby na pewno potrzebuje

KARTY MUZYCZNEJ.

Tutaj okaże się, że oko jest ważniejsze aniżeli ucho. Każdy kupi kartę graficzną aby mieć pełne 24 bity koloru i jakość obrazu, ale nikt nie kupi Delfiny aby móc posłuchać 16-bitowego, czystego dźwięku. Dźwięku, który dopiero z kartą muzyczną nie jest zniekształcany poprzez AHI i Paulę. Każdy woli 14-bitowe oszustwa, które wraz z przesterowaniem i obciążeniem procesora brzmią wprost fantastycznie. Każdy kupi xVision, ale nikt nie kupi karty muzycznej, bez której AHI jest potężną pomyłką. Zresztą z kartą to też jest pewna bzdura. AHI powinno wykorzystywać DSP karty aniżeli robić część efektów na CPU. Okazuje się jednak, że te wszystkie sprzętowe możliwości oferowane za wysoką cenę leżą odłogiem, gdyż znowu (jedyny) standard sterowników nie potrafi ich wykorzystać.

OBUDOWĘ OD PC,

w której „Firma Amigowa" zmieniła jeden kabel, a dodała drugi, patriotyczny Amigowiec-Rulezowiec kupi za każdą cenę. To nic, że w zestawie nie ma zasilacza czy innych „zbędnych" dodatków. Ważne jest, że towar jest amigowy, a więc rulezowy! Nieważne jest też czy towar ma instrukcję, czy nie rozpada się po dotknięciu ze względu na „stabilną" konstrukcję. Nieistotne czy jest łatwy w montażu i czy w ogóle spełnia swoje założenia. Amigowiec cieszy się jak dziecko, kiedy za zaślepkę na CD-Rom przyjdzie mu zapłacić majątek, a za byle kabelek 300% ceny wyrobu. Efektem jednak będzie Amiga w obudowie tower, do której można podłączyć klawiaturę od PC (porzez „specjalną" tanią przejściówkę). Potem możemy już kupić zasilacz do Amigi, który od pecetowego różni się ceną (jakieś 170% ceny zasilacza pc) i jednym drucikiem.

Po (albo przed) zakupieniu multimedialnych rozszerzeń Amigowiec decyduje się na zakup

KARTY TURBO.

Sens takiego zakupu należy dogłębnie przemyśleć. Okazuje się bowiem, że karty z PPC to tak naprawdę zwykłe Motorolki + szybki koprocesor PPC. Amigowy system działa na siwych już MC68030, 040 lub na sześćdziesiątkach, które owszem są nowoczesne, ale już nie produkowane w dużych ilościach — czyli „łatwo dostępne i tanie". Cały rynek (pomijając PC) przeszedł już na PowerPC i tylko AmigaOS wciąż używa procesorów CISC. Sytuację taką zawdzięczamy „producentom-posiadaczom", którzy nie potrafią zadbać o to, aby powstał nowy system z nową płytą główną, która byłaby zoptymalizowana pod względem wykorzystania nowej technologii, a nie starych i niezbyt trafnych rozwiązań w dzisiejszych czasach, takich jak zintegrowana konstrukcja czy wychodzące z użycia SIMMy. Gateway posiada Amigę, ale co to znaczy? Nic. Po prostu kolejna wspaniała firma nabija nas w butelkę, a my, „patriotyczni" Amigowcy kupujemy wszystko, aby tylko supportować amigowy rynek itd. W sumie nie należy się dziwić. Problem leży nieco głębiej aniżeli w ciężkim rynku amigowym. Około 60-70% społeczeństwa w Polsce nie potrafi powiedzieć NIE i zdecydować się na towar lepszy, a nie masowy chłam (choć to się czasem pokrywa).

POLAK NIE POTRAFI

zrozumieć zasad konkurencji, która prowadzi do polepszania się (ciągłego!) jakości usług i obniżenia kosztów. Dajmy prosty przykład: ilu Polaków potrafi kupić coś, co lubią i co jest im naprawdę potrzebne? Jakieś 20-30%. Dlaczego większość kupi chłam, którego nie potrzebuje? Ponieważ „nie będą kłócić się ze sprzedawcą, że to czy tamto nie odpowiada ich wymaganiom" albo „bo ja widziałem, że to było reklamowane!" Czy nikt nie zastanowił się, dlaczego na rynku PC wszystko jest tanie, łatwo dostępne (jeżeli chodzi o niewyszukany sprzęt), a obsługa sklepów, które są co 500 metrów, wprowadza co chwilę jakieś zniżki, promocje i inne cuda, aby tylko zachęcić (pozornie) klienta do kupna w tym czy innym sklepie. A jak jest u nas? Amigowiec kupuje używaną Amigę 1200 za jakieś 400 zł (bo w sumie tyle może kosztować płyta główna do komputera. Znaczy, powinna być tańsza, ale...), a następnie dokupuje do komputera-płyty przystawki wymienione powyżej. Z racji że żaden Amigowiec nie potrafi wydać całej gotówki jednorazowo, kupuje w różnych odstępach czasu. Odstępach uzależnionych wyłącznie od sprzedawców, Poczty Polskiej s.a. oraz od producentów-posiadaczy. Tak naprawdę to klient ma mało do gadania. Po prostu dzwoni do

FIRMY AMIGOWEJ

(dalej zwanej FA) i składa zamówienie. Następnie FA, jeżeli towar jest na stanie, pakuje go i za tydzień wysyła do klienta. Jeżeli towaru nie ma, to dopisywany jest on na listę towarów do zdobycia, a potem to już sprawa producenta sprzętu, który również nie spieszy się z produkcją i jakością usług. A Klient? Klient ma dzwonić do FA i grzecznie pytać: „co się stało? Dlaczego moja przesyłka jeszcze nie dotarła?" W końcu po kilku tygodniach klient dostaje towar (czasem zgodny z zamówieniem, czasem nie), zazwyczaj bez instrukcji (czasem jakieś ksero) z softem, który jest w podstawowej wersji — jakiś Preview (bo betę można ściągnąć z FTP producenta z szybkością 128 b/s, a FULL VERSION jest już w planach). Klient zostaje na lodzie — musi zamontować to sam. Po prostu raj na ziemi. Podczas gdy każdy użytkownik pieca idzie 10 minut po kupnie danego sprzętu do sklepu i mówi, że nie potrafi tego zainstalować, bo nie zna angielskiego, a instrukcja jest na kompakcie numer 3 w formacie PDF itd... Tam „miły pan sprzedawca" pokazuje, jak pan klient ma poruszać myszką, aby towar działał, i szczęśliwy klient wraca do domu, a cały czas kupna/reklamacji/użytkowania sprowadza się do 1 godziny (wliczając czas na 4-krotne bootowanie windy), a nie kilku tygodni, tak jak to ma się w środowisku amigowym. Oczywiście Amigowiec powie, że przecież amigowych sklepów tyle nie ma, że rynek jest słaby, że sytuacja trudna itd. A czy Wy, ludzie, zastanowiliście się, dlaczego? Ponieważ gdy ktoś w

CZASOPIŚMIE ABC

zachwala Wam towar WXY za cenę = wartość towaru + marża + koszty produkcji + koszty trudnego rynku + koszty ciężkiej sytuacji + koszty rozwijania się „nowej" FA, to Wy w to wierzycie. I lecicie kupić kolejny program albo nowinkę z działu hardware za uzbierane zaskórniaki. Nikt nawet nie pomyśli czy opis tego czegoś przeczytany w gazecie ABC był obiektywny? Czy Producent nie zabezpieczył się przed złą opinią poprzez skorzystanie ze zwrotów: „beta", „testowa", „0.99" itd.? A czy ktoś zadał sobie pytanie, po co mi właściwie gra Zdzichu Wybuchowiec 3000, skoro i tak takich nie lubię? Przecież jeżeli nikt z Was nie będzie potrafił powiedzieć producentowi, że tworzy chłam i osłabia klienta (oraz rynek) jakością swych usług, to kto ma to zrobić? Pismo ABC, które powinno się cieszyć, że FA udostępniła mu w ogóle cokolwiek, aby mogli zająć czymś dwie strony? Przecież żadne komercyjne pismo nie może napisać: „Zdzichu Wybuchowiec to towar dla dresiarzy" ;-). NIE MOŻE, a napisze zawsze coś w rodzaju: „Rozszerzenie pamięci 4 MB, które otrzymaliśmy do testów, spełnia swoje zadanie w 100% i przyspiesza każdą Amigę ponad dwa razy. Blah, blah, blah — KUPUJCIE!" Dlaczego nikogo nie stać na obiektywną ocenę produktu, który powinien już zniknąć z rynku? Ponieważ pismo ABC też musi żyć i jak nie pochwali tego czy innego, to po prostu pozbawi FA klienteli, a ta albo się odwdzięczy nie zareklamowaniem się, albo po prostu zniknie z rynku... I tutaj kółko się zamyka.

Większość z Was fucka na Amigowców, którzy kupują piece. A ja Wam powiem, że nie dziwię się tym ludziom. Najpierw czekaliśmy na wykupienie firmy C=. Potem wszyscy latali do salonów Escomu pytając o Amigi, gdzie wszyscy robili wielkie oczy. Następnie znowu upadłość, znowu kłótnia, potem VisCORP (czy jak mu tam było) i Amiga International, teraz Gateway...

A CO TE FIRMY ZROBIŁY DLA AMIGI?

NIC, bo tak naprawdę to chyba kupiły Amigę wyłącznie po to, aby produkować ją jeszcze przez rok i... przestać. Escom i tak zrobił najwięcej, wypuścił firmowaną przez siebie Amigę z Kickstartem v3.1 i wprowadził posunięcia marketingowe, dzięki którym ukazały się zestawy Magic i Surfer. Ale reszta? NIC. Wygląda to tak, jakby czekali na zgon Amigi. Ich całą euforię szybkiego zarobku podtrzymała (i nadal to robi) Phase5, która wprowadzając PPC podtrzymała cały rynek przy życiu. Ciekawe tylko na jak długo, bo Phase5 produkuje TYLKO sprzęt, a sprzęt bez softu jest jak Ferrari bez paliwa — użytek z niego żaden. Oczywiście tutaj wszyscy okrzykną: przecież mamy już najnowsze biblioteki na



PPC i kilka plug-inów do ArtEffecta. Mamy wersje WildFire i kilka innych mniejszych utilków. Fajnie, tylko co z tego? Dlaczego większość ludzi, którzy przesiadają się na pieca używa argumentu: „na Amidze jest PPC ale nie ma softu, którego potrzebuję, a więc po co mi Amiga, skoro na P-II 400 MHz mam niewiele mniej niż PPC, ale JUŻ i mogę używać wszystkiego od zaraz z maksymalną mocą CPU". Dlaczego tak mówią? Bo mają rację. Kto z Was kupiłby Amigę wyposażoną w AlphaDEC (za jakieś 8000 zł)?

Do tego całego obrazu należy tutaj jeszcze wspomnieć o unikaniu pytań przez pana Tyschtschenko na każdej konferencji (vel. Amiga Show 2), zabawnych wypowiedziach Amiga International na temat klona Amigi i ich przejęzyczeniach (rzeczywiście słowo Central Processing Unit może pomylić się ze słowem Intel ;-). Wspomnieć należy również o niesamowitych akcjach reklamowych sfinalizowanych ze sprzedaży płyt z hymnem Amigi — sponsored by Tyschtschenko. Cała akcja promująca Amigę to krótko mówiąc rozdawanie nalepek z napisem „Powered by Amiga" na wielkich targach World of Commodore przez jakiegoś „ważnego pana".

„AMIGA JEST TANIA",

czytamy wszędzie. Na podstawowej konfiguracji możemy zrobić o wiele więcej niż na gołej płycie RAMu, kart itd... Jasne. Ale podsumujmy czy aby na pewno taka tania. Jeżeli użytkownik chce używać Amigi do muzyki, to kupi sobie Blizzarda 1260 albo PC, a nie PPC, ponieważ na to nie ma żadnego softu do obróbki sampli itd. Grafik 3D kupi to samo, z tych samych powodów. Giercman kupi pieca (albo konsolę), bo Quake znudził mu się 3 miesiące po premierze, a co dopiero po kilku latach (ilu z Was NIGDY nie grało w Quake na piecu, zanim powstało cokolwiek na Amy?). A ponadto Amiga już od dawna nie ma nic do gadania na rynku gier. DTPowiec kupi 060 albo PC, bo znowu nie ma softu na PPC, a więc do czego dochodzi? Że PPC kupują ludzie, którzy mają strasznie dużo kasy i lubią liczyć RC5... fractale... MP3... lubią Linuxa albo są tak doświadczonymi użytkownikami i programistami zarazem, że potrafią sami napisać sobie program służący im do pracy (LightWave written by me?).

Reszta normalnie myślących ludzi albo zostanie przy MC68060, albo kupi pieca... A jeśli do tego dodamy moc 060 i pieca w tej cenie, to nie ma o czym mówić... Każdy dorzuci jeszcze kasy i wybierze drogę przez Gwint85 i wydajne FPU w każdym penciaku, aniżeli patriotyzm względem Amigi i czekanie na cud w postaci AmigaOS v4.0, który i tak zapewne nazwany zostanie UAE v4.0 i... na tym się zakończy rozwój Amigi. Gateway nie zrobił nic, aby to zmienić. A Wam, Amigowcom-Rulezowcom, pozostanie pisać na IRCu, że RC5 jest cholernie szybkie, że można posłuchać MP3 podczas normalnej pracy na Motoroli — czyli multitasking na 2xCPU ;-). Ciekaw jestem, jak ma się multitasking programów na PPC? A w tym wszystkim pojawiasz się

TY, SZANOWNY CZYTELNIKU...

Czytasz regularnie wszystkie (dwa) amigowe magazyny, które chudną z numeru na numer (ale to przez wakacje — nie ma kto i o czym pisać). Ty, Drogi Czytelniku, czytasz o fantastycznej wizji (która to już z kolei?) nowego systemu v5.0, który przypuszczalnie (nie) powstanie „już wkrótce", „już niebawem", „już za momencik", a w tzw. międzyczasie możesz dowiedzieć się, co będzie na kolejnym kompakcie Aminetu albo na najnowszym coverze, albo poczytać o najnowszych grach na Amigę, która zawsze przecież była „mocna" w tej dziedzinie, a więc może przebije się na rynek 128-bitowych konsol i PII 500MHz + 2xVoodoo II. Możesz również dowiedzieć się, jak wyglądają granice Czechosłowacji (z dużą dokładnością), gdyż każdy fan komputera Amiga powinien to wiedzieć. Na koniec odpalisz sobie kolejne

DEMO GRUPY GHJ

pod tytułem: SuperPsychodelicBinarium, w której będzie 14 phongów, 3 virtuale, 4 angielskie teksty, dwa moduły (jeden minimal i jeden na end-scroll), 2 environmenty, greetsy do wszystkich (trzech) najważniejszych obecnie grup. Przypuszczalnie dlatego, że w ogóle jeszcze coś robią. Nieważne, że w C i jak to chodzi na 060. Ważne, że ostatnio zrobili nowe demo, które chodzi płynnie już na PPC. Wybór na PPC padł zapewne dlatego, że Motorola odpowiedziała negatywnie na prośbę skonstruowania procesora MC68090 zoptymalizowanego pod kod tejże grupy. Jednakże nie powinniśmy się martwić, moc PPC wystarczyła tym razem, aby obiekty składające się z niewiele ponad 1500 trójkątów płynnie się animowały. Demko informuje Cię, że potrafi obsłużyć pokąsane AHI i wspaniały system CGX, który każdy Amigowiec posiadać powinien. Jest to fakt, ale każdy powinien też mieć tanią kartę graficzną, bo CGX najlepiej jednak działa na kartach graficznych, a nie na AGA. Każdy teraz powie, że emulowanie CGXa na AGA to bezsens, ale nikt z Was już nie zauważy, że tego używa; również bzdura? Zresztą nawet gdy posiadasz CVision, to demo nie potrafi niczego obsłużyć z 3D funkcji Twojej karty, gdyż cała obsługa CGXa to otwarcie ekranu obsługiwanego przez CVision i nie zawiśnięcie. Następna sprawa to

INTERNET,

a właściwie szowinizm ludzi z amigowskich kanałów. Ludzie, pomyślcie, to nie boli... Kiedyś Amigowcy pisali listy, spotykali się na party aby pogadać powymieniać doświadczenia i prace... Znowu pogadać itd... A teraz? Jeżdżą na party, chleją i fuckają na wszystko, a między standardowym słowem każdego fizycznie pracującego Polaka jest „Amiga Rulez". Ludzie Ci szukają też sposobów, aby zrozumieć RC5 (choć na razie poszukiwania prowadzą donikąd), starają się za wszelką cenę nukować „pecetowców", którzy czasem o dziwo mają dość duże pojęcie o Amigach, a WinNuke nie działa po wpisaniu jednej linijki do rejestru, ew. wymianie jednego DLLa. Prowadzą też zażarte dyskusje na temat „dresowej grupy" PSB, której produktywność jest wprost oszałamiająca; sztuka dla sztuki? Nieee. Kicz dla Kiczu.

Kolejne bzdury przez INet to własne strony WWW. Ludzie, po co to? Czy naprawdę sądzicie, że zaśmiecanie sieci tysiącem adresów „domowych" ma sens? Że ludzie na to wchodzą? Pozakładajcie liczniki (to nie takie trudne). Przecież co to za radocha zobaczyć czyjeś zdjęcie legitymacyjne sprzed kilkunastu lat, popatrzeć na „zalegalowany" chyba design tych stron. 2-3 ramki, na lewo buttony, na prawo góra logos, na prawo dół tekst... Grafika z Photoshopa albo Fractal Designer Paintera (zrobiona u kolegi na 060 + CV albo u pececiarza ;-) itd... Odrobina samokrytycyzmu, jeżeli nie macie czegoś do powiedzenia, to nie mówcie. Jest wolność słowa, ale jest także kultura słowa i pewne zasady. No chyba, że strony te są robione pod kątem mamy, taty albo panienek z IRCa. Zresztą na temat Internetu wypowiedziałem się już kiedyś. Artykuł tamten wymaga korekty, ale nie zrobię tego, idea została przekazana. Zacznijcie coś robić (myśleć?) dla Waszej Amigi albo zostawcie ją jej samej.
Dalej mamy programistów i

SOFT AMIGOWY.

No cóż, tutaj można napisać równie dużo, jak i mało... Soft jaki jest, każdy wie. Mało kto z nas używa czystego Workbencha, który w medresie i 8 kolorach + MagicWB jest najstabilniejszym systemem na świecie. Większość z nas używa MCP, Opusa Magellana + parę pierdółek, które są ładne, ale niestety są łatkami na połatany już wystarczająco system Amigi. Owszem większość z tego działa i się nie wiesza, ale nikt nie powie mi, że zawsze wie, dlaczego coś się w Amidze wiesza? Ponadto sam system jest w miarę stabilny, dopóki właśnie coś się nie „zepsuje". Później amigowy system daje się we znaki. Brak ochrony pamięci, niemożliwość usunięcia (w 100%) zawieszonego tasku, itd... powoduje, że praca jest możliwa, ale wskazany jest reset. Szkoda, że na m$-windzie po zawieszeniu tasku robi się Close i system działa dalej (co prawda task taki rzadko kiedy da się znowu uruchomić, ale system działa). A na Amidze mamy multitasking z wywłaszczaniem, ale mało kto ryzykuje pracę, kiedy w tle liczy się animacja.

TERAZ WNIOSKI.

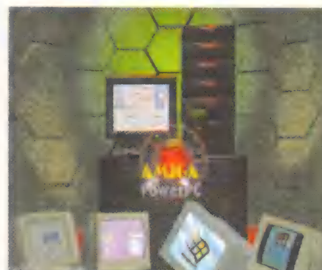
Po pierwsze, jaki jest sens kupowania amigowej (fachowej) literatury, która sieje wyłącznie komercyjną propagandę. Mówi, że wszystko jest dobrze, że wszystko jest wspaniale i że należy kupować płyty zespołu Annex. Powinna raczej zająć się tym, co zostało Amidze, czyli zbadanie dokładnych możliwości i zastosowań dla tego komputera w wersji standard, czyli 1260 i niżej. Ponadto wszystkie artykuły o PPC można by przedstawiać w newsach i to w formie streszczonej, bo można odnieść wrażenie, że PPC w Polsce jest bardziej popularne niż np. A500. Amigowa prasa powinna oczywiście zamieszczać dokładne recenzje każdego większego programu, który ukaże się na PPC, ale opis musi być dokładny i obiektywny, a nie wypisywanie przez 3-4 strony, że „blah, blah, blah... ale to temat na osobny, większy artykuł..." Albo „nie mieliśmy czasu na dokładny opis, który ukaże się niebawem" (czyli nigdy, bo po dwóch numerach się o tym zapomina... W końcu ukazują się już nowsze i ciekawsze tematy).

Następnie uważam, że nie powinno się opisywać urządzeń, których recenzję można zamknąć w jednym zdaniu (vel. test rozszerzenia pamięci). Literatura amigowa powinna przede wszystkim uczyć, pokazywać i tłumaczyć różne rzeczy, tak jak robił to swego czasu Amigowiec. Nie można dopuścić, aby chwytając pismo o Amidze człowiek śmiał się, śmiał... i po przerzuceniu tych kilkudziesięciu stron, okazuje się, że nie ma niczego ciekawego i że znowu jesteś stratny na parę zł).

Ponadto szowinizm Amigowy musi się skończyć... Amiga już nie jest taka RULEZ, jest tanim (jeżeli nie kupujemy PPC i kart graficznych), fajnym domowym komputerem do wszystkiego o ograniczonych zastosowaniach. Niech nikt nie waży się mówić, że obróbka dużej scenki LW nie zawiesiła mu kompa. Albo że skanowanie czegoś wielkiego bez szybkiej wirtualnej







+ 32 MB FAST (na dzień dobry) jest łatwe i przyjemne. Amigowy front to domowe zastosowania, robić dużo, ale niezbyt wygodnie, niezbyt małymi kosztami pieniężnymi i przy dużej wiedzy informatycznej (nie multimedialnej). Amigę trzeba umieć obsługiwać. Drugi front Amigi to szybkie stacje robocze do liczenia RC5/DES/MP3 i fraktali... czyli drogie jak diabli o znikomych zastosowaniach (ale tutaj oczywiście wszyscy krzykną, że „niebawem, już za momencik... Amiga Rulez!!!" – więcej mówić nie trzeba;-).

Wracając do literatury, to właśnie w kierunku pierwszego przypadku powinna dążyć cała (sztuk dwie) literatura amigowa. Fani czytają o zlotach (takich jak Amiga Show czy Sopot IRC Party, sylwester AmigaPL), o ciekawostkach, o wizjach artystycznych systemów, o archaicznych urządzeniach itd... A także o tym, że można mieć Amigę, aby mieć Macintosha. Ciekawe: z tego co wiem, Macowcy mają swoją literaturę, a więc opis macowych programów (gier) jest bez sensu, na miejscu jest natomiast kilka już zamieszczonych artykułów o konfiguracji Maca na różnym sprzęcie (temat jest już prawie wyczerpany i amigowa prasa nie powinna go już więcej poruszać, ale i tak pewnie poruszy ;-).

FA, czyli Firmy Amigowe. Powinniśmy je nękać jak mało kto. Musimy zmusić ten komercyjny rynek do wysiłku, a nie kupować bez zastanowienia wszystko, co się pokaże zaraz gdy tylko kasa nam na to pozwoli. Ciekaw jestem, ile osób kupiło dyskietki DD, „rekomendowane" przez pewną firmę ;-). Za każde niedopatrzenie powinniśmy się wykłócać, może w ten sposób firma zobaczy, że nie opłaca się jej przekomarzać z klientem i od razu zacznie działać nieco lepiej (chociaż, jak uczy osobiste doświadczenie, niektórych firm nic nie rusza ;-). Oczywiście jeżeli np. zamawiasz paczkę, to dowiedz się, ile dokładnie będzie ona kosztować i jeżeli przy odbiorze (nawet po tych 3 tygodniach) kwota się nie zgadza, to otwórz paczkę na poczcie przy świadkach (tzw. otwarcie komisyjne). Wszelkie nieprawidłowości automatycznie odsyłaj na koszt odbiorcy i stawiaj na swoim tak długo, jak się da. Proponuję również, aby komercyjne pisma dla amigowców obok reklam FA umieszczały listę ich niezadowolonych klientów. Może to coś da?

Warto jeszcze wspomnieć o reklamacjach czegokolwiek w Polsce. Jeżeli ktoś znajdzie FA, która handluje sprzętem i w ramach gwarancji potrafi wydać sprzęt zastępczy, to możemy mówić o „dobrej" FA (zależy po jakich perturbacjach taka wymiana dojdzie do skutku). Tutaj jest podobnie jak na rynku zduńskim (czyli PieCowym). Reklamacje realizowane są przez około 3-5 tygodni bez większych efektów; czasem dostaniemy nowy element już po 2 tygodniach, „naprawiony, że aż nowy".

W sprawie softu. Cała ta piękna Phase5 powinna zgarnąć kilku dobrych koderów i już dawno stworzyć system na PPC, a póki tego nie ma? To software jest jaki jest, każdy chyba wie. Firmie, która stworzyła Amigę, wystarczył rok aby napisać system, który był już w miarę stabilny. Było to bardzo dawno temu, a dzisiaj mając takie warunki Phase 5 (bo to oni robią PPC) nie zrobiła jeszcze nic. No cóż, przyjdzie nam poczekać na zgon Amisi.

Sprzęt, czyli co zmienić w hardwarze, o którym można tak wiele przeczytać (ot, choćby spostrzeżenie, że PPC603 + 040 25 MHz jest wolniejsza od PPC603 + 040 40MHz ;-))). Problem jest ogromny i trudno mu zaradzić. Prace nad AmigaOS v4.0 i v5.0 „trwają", tylko nie wiadomo na jakim sprzęcie, a niech ktoś powie, w jakim stopniu zależy system od hardware'u? A teraz niech ktoś powie, co będzie z systemem, który wyjdzie nie na tę platformę, co trzeba? Dokładnie. AmigaOS v4.0 albo powstanie jako UAE, albo jako inny emulator Amigi na Amidze. Jeżeli jednak przyszłościową Amigą ma być dalej A1200, to szczerze mówiąc Amiga już zginęła. A1200 jest tak przestarzała, że opieranie czegokolwiek na jej podstawie jest bez sensu. A4000 niestety też jest marną kandydatką na Amigę przyszłości. To marzenie każdego Amigowca potrafi być nieco „uciążliwą" zabawką, która kosztuje majątek.

Okazuje się, że przy kupnie komputera używanego (na temat nowych i reklamacji przeczytaj powyżej) należy zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze kupić najtaniej, po drugie w minimalnej konfiguracji, najlepiej bez FASTu i CPU. Potem dopiero kupić Cyberstorma MKx albo PPC (jeżeli jesteś w stanie dać 4200 zł za procesor do liczenia RC5/xxx/xxx ;-) i SIMMy (min. 32MB), a po trzecie zwrócić uwagę na dwie rzeczy: wersja superbustera: v9 odpada – wymiana około 120 zł, natomiast v11 jest dobry. Ponadto wersja CPU-Board (jeżeli kupujesz z CPU): wersja C= Amiga 4000 040 Desktop, miała 3 wersje płyty A3640: v3.0, v3.1, v3.2. Różnice w pierwszych dwóch są niewielkie (może zrobić je elektronik, który lubi przecinać ścieżki grubości 0.x mm i lutować scalaki do montażu powierzchniowego ;-), najlepszą jest opcja v3.2. A więc mamy Amigę z 040 25 MHz (w wersjach z 030 wersja płyty CPU nie ma znaczenia), która chodzi wolniej niż systemy oparte na 030 50 MHz. Nie mówię o liczeniu czegokolwiek, a o szybkości odczytu samej pamięci FAST. A4000 040 25 MHz z SuperBusterem v9 osiąga około 50% szybkości Blizzarda 030 50 MHz (są to wartości bardzo przybliżone). Szybkość ta nakazuję więc czym prędzej wymienić na coś innego. Poza tym okazuje się, że obudowa jest za mała i trzeba rozejrzeć się za „profesjonalną". Okazuję się, że wybór jest mały i decydujemy się na obudowę, która niezbyt pasuje do standardowej Amigi 4000, czyli opakowujemy płytę główną obudową, piłując wszystko tak aby nie zaczepiało o cokolwiek i... mamy A4000 Tower w wersji NIE DOTYKAĆ – grozi GURU. Ponadto Amiga 4000 jest już normalna, choć to pojęcie względne.

Recepta tym razem będzie krótka. Uważam, że zaraz po upadku Commodore Escom powinien zacząć prace nad płytą A1200 w wersji Boxer, czyli same gniazdka, następnie zrealizować jakiś slot i od razu wypuścić kości AGA na karcie. Ponadto Phase5 powinna opracować najpierw system na PPC (ze zintegrowanym CGXem, MUI, MCP, obsługą MMU oraz AFSem, a karty PPC opracować w ten sposób, aby można było kupić karty turbo z JEDNYM tylko CPU i w zależności od rodzaju CPU używać jednego z systemów AmigaPPC albo AmigaOS. Produkcja A4000 w ogóle nie powinna dojść do skutku, ale tutaj zawinił C= i na to już nic nie poradzimy :). Ponadto można było równie dobrze rozpocząć produkcję nowych Amig, które nie musiałyby być w 100% kompatybilne z A1200 czy innymi. A3000+ była właśnie tym wspaniałym modelem, ale teraz wszyscy pochowali (pogubili?) plany konstrukcyjne i zaczynają wszystko od zera (ot choćby AA+ – pamiętacie projekt AAA zaprezentowany w Amigowcu?). A nam pozostaje czekać, bo już niedługo, już za momencik, nastąpi (cud?) słynny Back For the Future (dziwne, skądś znam to hasło reklamowe, ciekawe dlaczego nagle stało się takie amigowe?).

NA ZAKOŃCZENIE

kilka wyjaśnień. Po pierwsze, jeżeli ktoś nigdy w życiu nie czytał artykułu o IRCu i „buźkach", to tłumaczę, że „;-)" oznacza ironię (moja interpretacja), a „:-)" to zwykły (nie szyderczy) uśmiech.

Ponadto stwierdzam, że artykuł jest kontrowersyjny i wiem, komu się narażam prosząc o druk. Dalej zaznaczam, że artykuł ten jest skorzystaniem z prawa do posiadania własnego zdania; każdy może się ze mną nie zgadzać. Jednocześnie nie chciałem nikogo urazić, a jeżeli tak się stało, to przepraszam – naprawdę nie chciałem i już idę się biczować ;-).

TiNNER / DxP

MAC, ShapeShifter i kopiowanie

Czyli ciąg dalszy kontaktów heteroplatformowych, choć tu raczej mamy do czynienia z obojnakiem... Skopiować pliki potrafi chyba każdy użytkownik komputera i specjalnie się nad tym nie zastanawia. Tak było i ze mną, do czasu kiedy...

Kiedy stanąłem przed następującym problemem: pożyczyłem twardy dysk z partycją macową. To znaczy, nie był to dysk wyjęty z „prawdziwego" Macintosha, tylko z Amigi, której właściciel (tak jak ja) zainstalował ShapeShiftera i stworzył macową partycję. Chciałem przegrać kilka programów na własną partycję, którą wykorzystuje Mac pod kontrolą ShapeShiftera. Ta banalna z pozoru rzecz przysporzyła mi trochę problemu, ale po kolei. Warto wiedzieć o pewnej właściwości plików na Macu. Czytelnicy goszczącego niedgyś w ACS Jabcoka wiedzą już, że macowe pliki są w rzeczywistości... podwójne ;))), tzn. składają się z części DATA i RESOURCE (nie zawsze, ale o tym później), które zapisane są pod tą samą nazwą! MacOS oczywiście skrzętnie ukrywa ten wynalazek przed użytkownikiem i pod jego (systemu) kontrolą plik widać jako pojedynczy. „Podwójna osobowość" ujawnia się dopiero pod AmigaOSem. No tak, ale miało być o kopiowaniu.

ZANIM ZACZNIEMY

Dobrze jest mieć gdzieś pod ręką/w rękawie pewne akcesoria:

1. Amiga (zdziwieni?!), która jest zdolna do emulowania Macintosha + zainstalowany ShapeShifter.
2. Partycja (lub plikopartycja) z oprogramowaniem dla „jabłuszka".
3. Drugi (np. pożyczony) twardy dysk z partycją macową i SS.
4. Podstawowe umiejętności obsługi SS.
5. Trochę cierpliwości, chęci i od(u)wagi ;-).

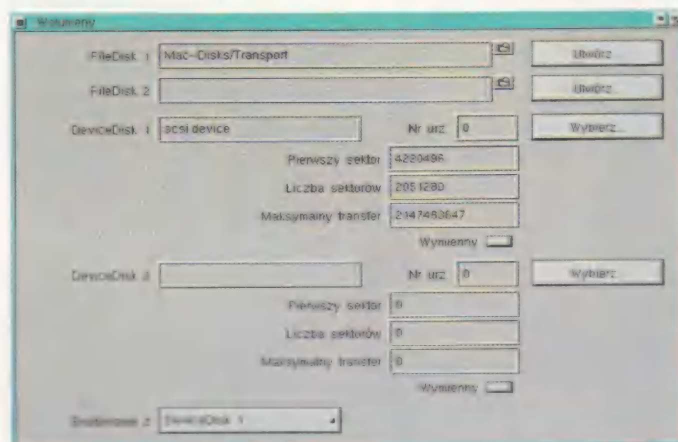
Jeśli zgromadziliśmy już wszystko i wiemy w czym problem, to szukamy rozwiązań. Nasuwają się zasadniczo 3 sztuki. Zakładam, że etap podłączania (sprzętowego :)) drugiego twardziela mamy już za sobą (zostało to opisane w poprzednim numerze) i widzimy wszystko (właściwie tylko partycje AmigaDOSu) pod WB czy innym Opusem. Na początek proponuję wykonać kopie plików „ShapeShifter Prefs" z obu dysków, bo zgodnie z Prawami Murphy'ego...

PARTYCJA i PLIKOPARTYCJA

Całość operacji jest stosunkowo prosta. Uruchamiamy preferencje SS z POŻYCZONEGO dysku, klikamy na Wolumeny/dyski... i zakładamy plikopartycję (gdziekolwiek nam się podoba :)). Z reguły należy jeszcze zmienić Nr urz. z 0 na 1 przy DeviceDiskach. UWAGA: ta numeracja wynika z założenia, że drugi dysk podłączyliśmy jako slave do naszego dysku na tej samej taśmie! Jeśli mamy SCSI (to z reguły wiemy, że urządzenia mają różne numery i co z tym zrobić ;)) lub więcej dysków IDE, to należy sprawdzić numer nowego twardziela np. HDToolboxem i wpisać odpowiednią wartość. Następnie spod Shella wpisujemy:

```
AddBuffers WORK: 800
```

Gdzie WORK: oznacza dysk z właśnie stworzoną plikopartycją – daje to spore przyspieszenie operacji wykonywanych przez Maca na takim „dysku". Bootujemy nasze „jabłuszko" (czyli klikamy na Start) i czekamy, aż wszystko się uruchomi. Jeśli mamy szczęście, zostaniemy zapytani przez MacOS czy zainicjalizować nowy dysk. Odpowiadamy twierdząco i po chwili możemy przejść do kopiowania, oczywiście pod Finderem (MacOSem). Kiedy już mamy to, co chcieliśmy (lub to, co się zmieściło :((), wykonujemy Shutdown. Uruchamiamy preferencje SS tym razem z NASZEGO dysku i w menu dot. wolumenów WYBIERAMY (a NIE tworzymy) plik, który przed chwilą używaliśmy jako plikopartycję. Resztę zostawiamy w spokoju i Start. Jeśli wszystko jest OK, Mac zobaczy plikopartycję i będzie można (pod Finderem!) skopiować pliki do siebie.



Oczywiście używanie prawdziwych partycji nie jest konieczne. Jeśli korzystamy z niezarejestrowanej wersji SS, możemy odpowiednio tworzyć/podmieniać plikopartycje, a wtedy odpada nam zawiła operacja zmiany „numeru urządzenia".

ZALETY

+ Praktycznie brak możliwości uszkodzenia pilków dla Maca.
+ Wiedza o ich „podwójności" jest zbędna.
+ Duże bezpieczeństwo danych (partycji) AmigaDOSu.
+ Stosunkowa prostota operacji.

WADY

– Raczej ograniczona wielkość plikopartycji.

PARTYCJA x2

Przystępując do tej operacji proponuję zaopatrzyć się dodatkowo w kartkę i długopis. Otwieramy preferencje z POŻYCZONEGO dysku i wchodzimy do opcji Wolumeny/dyski.... Spisujemy z odpowiedniego DeviceDisku wartości: Pierwszy sektor, Liczba sektorów i Maksymalny transfer. Następnie uruchamiamy preferencje SS z NASZEGO dysku i przy którymś (generalnie wolnym, a jeśli korzystamy z obu, to przy tym bez systemu Maca) DeviceDisku wpisujemy to, co przed chwilą zanotowaliśmy, oraz zmieniamy Nr urz. z 0 na 1 (albo i nie – patrz wyżej).

Jeszcze raz apeluję o wykonanie kopii ShapeShifter Prefs, bo możemy bezpowrotnie utracić dane o naszej partycji dla MacOS!! No chyba, że profilaktycznie zanotowaliśmy dane o sektorach z naszego dysku gdzieś na kartce. Mając tak spreparowany „konfig" klikamy na Start. Jeśli zostaniemy zapytani (przez Findera) o inicjalizację któregokolwiek z dysków, to W ŻADNYM WYPADKU NIE ODPOWIADAJMY TWIERDZĄCO, bo możemy zniszczyć jakieś dane! Oznacza to, że pomyliliśmy się przy wpisywaniu którejś z wartości. Dla zainteresowanych – nie sprawdzałem, co się stanie, jeśli podamy złą wartość pierwszego sektoru, ale obawiam się, że może dojść do zniszczenia danych z partycji ADOSu. Jeśli ktoś „sprawdzi", to proszę o raport...

„Po co to wszystko, przecież można wybrać DeviceDisk za pomocą requestera?", zapyta ktoś. Owszem, ale można tak zrobić tylko po raz pierwszy (przed formatowaniem dysku pod Makiem). Partycji raz sformatowanej w ten sposób w requesterze już nie zobaczymy :((.

Wracając do tematu, po chwili powinniśmy zobaczyć Findera w akcji z obydwoma dyskami na pokładzie. Kopiujemy z jego poziomu potrzebne rzeczy, jak nam się znudzi to Shutdown i najlepiej podmienić plik ShapeShifter Prefs na stary (chyba że nie zapisywaliśmy nowych ustawień).

ZALETY

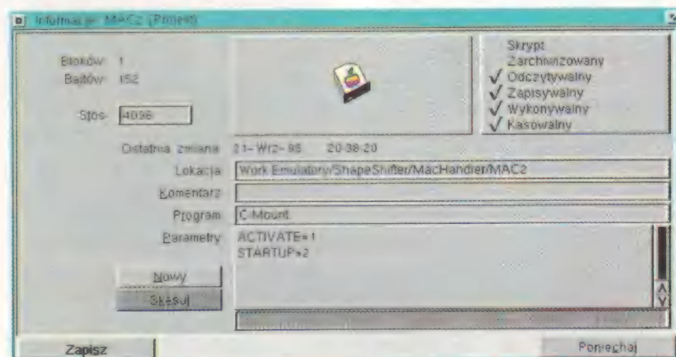
+ Bezpieczeństwo danych MACa jak poprzednio.
+ Wiedza o ich „podwójności" nadal nie jest potrzebna.
+ Większa szybkość (wcale nie tak bardzo, ale o tym później) niż poprzednio.
+ Brak ograniczenia rozmiarem plikopartycji.
+ Kopiowanie bezpośrednio, a nie „na raty".

WADY

– Stopień trudności operacji wzrasta.
– Większa możliwość pomyłki np. przy wpisywaniu danych o sektorach.
– Niesprawdzone/nieprzewidywalne skutki pomyłki.

WYKORZYSTANIE PARTYCJI AMIGADOSU

Teraz wreszcie przyda nam się wie-





dza o „podwójnej osobowości" plików na Macu. Niżej opisaną procedurę (po „zmiksowaniu" sposobu 2 i 3) można wykorzystać do bezpośredniego kopiowania MAC-MAC, ale przydaje się to głównie, gdy z jakichś przyczyn nie możemy korzystać z czytnika CD pod SS. Po pierwsze, musimy zainstalować partycję macową tak, aby była widziana pod AmigaOS. Jak tego dokonać? Ano całkiem prosto: z katalogu .../ShapeShifter/MacHandler kopiujemy pliki Mac-Handler do Sys:L, MacControl do Sys:C, a MAC do Sys:Storage/DosDrivers.

Teraz UWAGA! Jak zapewne się domyślacie, plik MAC to sterownik, dzięki któremu zobaczymy „jabłuszkowe" pliki pod ADOSem. Domysły są całkiem słuszne, jednak możemy z niego korzystać TYLKO kiedy SS jest **URUCHOMIONY**! Poza tym, gdy skończymy pracę z SS, nie wolno już na partycji Maca NIC ROBIĆ (niestety ikonki zamontowanych dysków nie znikają :(().

Przepis na zamontowanie (pliko)partycji Maca jest następujący: uruchamiamy SS, a następnie klikamy 2 razy na ikonce MAC – zostanie zamontowana (pliko)partycja startowa Maca (bez znaczenia czy był to (Device/File)Disk1 czy 2). Jeśli chcemy zamontować kolejne dyski, należy zmienić nazwę pliku MAC na np. MAC1, wybrać z menu WB informacje o ikonce (Icons/Information) i zmienić STARTUP=1 na STARTUP=2. W przypadku kolejnych dysków znów zmieniamy nazwę i w ikonce wpisujemy STARTUP=3 itd.

No dobrze, mamy już wszystko widoczne pod ADOSem, namiętnie kopiujemy naszym ulubionym programem, ale po sprawdzeniu okazuje się, że pod MacOSem nic nie działa! Przyczyny mogą być zasadniczo dwie: zagubienie komentarza (rozwiązanie – trzeba zobaczyć jaki komentarz ma oryginalny plik i z poziomu ADOSu wpisać go do skopiowanego pliku) lub skopiowanie tylko jednej z części pliku (DATA lub RESOURCE). Teraz wyjaśni się przeznaczenie programu MacControl. Jest to komenda Shella/CLI działająca jak „przełącznik", tzn. wpisanie MacControl MAC:DATA oznacza, że pracujemy z częścią DATA, a MacControl MAC:RSRC z częścią RESOURCE, MAC: to nazwa dysku Macintosha pod ADOSem.

Płyty CD-ROM dla Maca są z reguły zapisane w formacie HFS, a każdy przyzwoity pakiet do obsługi CD-ROMu pod Amigą rozpoznaje obie części (DATA/RSRC). W przypadku AsimCDFS część resource ma rozszerzenie .rs. Mając taką płytkę kopiujemy na partycję MAC: potrzebne pliki (bez rozszerzenia .rs), następnie z Shella wpisujemy MacControl MAC:RSRC i kopiujemy w to samo miejsce pliki .rc zmieniając ich nazwę (Copy AS) na tą, jaką ma część DATA (czyli w tym wypadku kasujemy rozszerzenie .rs). Najprawdopodobniej zostaniemy zapytani czy zastąpić plik docelowy (replace) – odpowiadamy twierdząco, a jak się później okaże, plik wcale nie zostanie zastąpiony, tylko zostanie dopisana jego brakująca część :)! Niektóre pliki mają tylko jedną z ww. części (nie należy się tym martwić) i wtedy całość operacji się upraszcza. Jeśli chcemy przejść z powrotem do trybu DATA, to wpisujemy MacControl MAC:DATA. UWAGA!! Należy być bardzo ostrożnym i nie skopiować części DATA jako RESOURCE i vice versa. Ufff, to z grubsza wszystko.

ZALETY

+ Poza macowymi partycjami ten sposób można wykorzystać do kopiowania danych z płyt CD-ROM w formacie HFS bez konieczności używania CD-ROMu pod SS.

WADY

– Strasznie skomplikowana procedura samego kopiowania.
– Spore prawdopodobieństwo uszkodzenia plików Maca.
– Kopiowanie wybitnie „na raty".
– Konieczność sprawdzania komentarzy do plików (file comment).

NA KONIEC

Na co jeszcze warto zwrócić uwagę? Wydaje się to oczywiste, ale mnie się kiedyś zdarzyło wpisać dane o innej partycji w miejsce mojego BootDevice... Długo się głowiłem, dlaczego nic nie chce działać. Poza tym jeszcze raz przypominam o sprawdzeniu Nr urz.

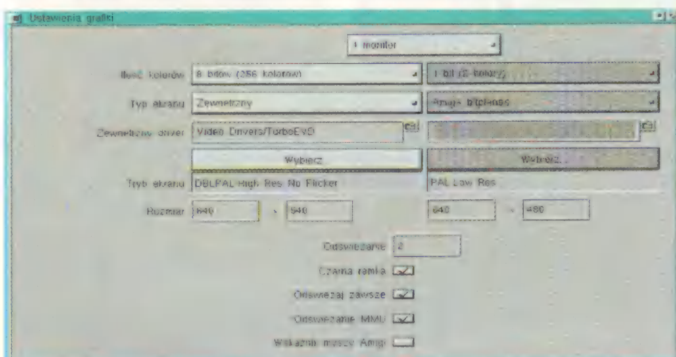
Dla użytkowników AGAty mała wskazówka. Wbrew logice, na szybkość kopiowania DUŻY wpływ ma zastosowanie jakiegoś zewnętrznego sterownika graficznego np. TurboEVD. Aby uzmysłowić różnicę, proponuję analizę tabelki.

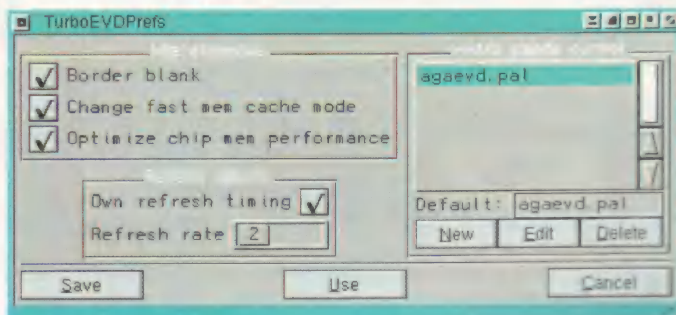
Życzę wszystkim pomyślnych bojów z kopiowaniem na/z Maca – to naprawdę nie jest trudne, jak można sądzić po lekturze tego tekstu. Ewentualne pytania proszę kierować na mój adres sieciowy (czynne 24h ;-)).

Bartosz (Bażant) Sokołowski
bazant@arrakis.cs.put.poznan.pl

	AGA 8-bit	TurboEVD 8-bit
Partycja-partycja	2:45	0:45
Partycja-plikopartycja	2:56	1:04

Procesor: 040 25 MHz. Kopiowany katalog zawierał 226 plików o łącznym rozmiarze 7,1 MB, dysk ADOSu miał 830 buforów, rozmiar plikopartycji – 20 MB.





MIDI, czyli jak zostać muzykiem - cz.6

To już ostatni odcinek cyklu dotyczący programu Bars And Pipes. Tym razem zajmiemy się bardziej szczegółowo opcjami, o których już wspominałem wcześniej.

Bars And Pipes ma jedną, dość denerwującą cechę. Nie pozwala na wczytywanie i zapisywanie plików w formacie MIDI. Przynajmniej nie można tego zrobić za pomocą opcji Load i Save As (menu górne Song). Tutaj właśnie przydaje się modułowość i otwartość programu (na marginesie mówiąc, tak pisanych jest większość programów przeznaczonych dla Amigi). Jak zatem wczytać plik w formacie MIDI? Bardzo prosto. Po pierwsze, trzeba wybrać opcję Accessories (menu górne Windows). Na ekranie pojawi się nowe okno z jedną lub wieloma ikonkami, w zależności od tego, ile akcesoriów mamy zainstalowanych. Jedna z nich powinna być podpisana MuFFy. Kliknijmy ją dwukrotnie lewym klawiszem myszki. Tym razem pojawi się okno MuFFy oraz dwa przyciski Save MIDI File oraz Load MIDI File. Chyba teraz jest już wszystko jasne. Pierwszym z nich zapisujemy plik w formacie MIDI, natomiast drugi służy do wczytywania takich plików do programu.

Po kliknięciu każdego z nich pojawia się okno wyboru plików, jednak różni się ono od okna wyboru stosowanego standardowo. Ma kilka pól i przycisków. Pierwszym z nich jest lista oznaczona jako Available Volumes. Zawiera ona wszystkie aktualnie dostępne napędy, czyli partycje twardych dysków, RAMDysk, nazwę dyskietki (jeśli jest włożona do stacji dysków) itd. Jeśli klikniemy na nazwę znajdującą się na tej liście, zostanie odczytany katalog wybranego przez nas napędu i wyświetlony w liście, która znajduje się poniżej. Pomiędzy tymi dwoma listami widoczne jest pole tekstowe Drawer. Tutaj można wpisać (zamiast wybierać z listy) nazwę interesującego nas napędu. Oczywiście, musi ona być zakończona znakiem dwukropka. Warto zauważyć kilka specyficznych cech tego okna wyboru plików. Katalogi widoczne na liście nie są oznaczane oddzielnym kolorem, tak jak jest to przyjęte obecnie. Zamiast tego obok nazw katalogów dopisywany jest tekst (dir). Ponadto okno to nie zawiera przycisku Parent pozwalającego na odczytanie katalogu nadrzędnego w stosunku do aktualnego. Jednak jeśli odczytamy podkatalog katalogu głównego (lub niżej w hierarchii), pierwszą pozycją na liście będzie /Parent. Po kliknięciu w tym miejscu odczytany zostanie katalog nadrzędny. Poniżej obu list widzimy kilka pól i przycisków: pola File, Type oraz przyciski Load (lub Save), Delete i Cancel. W polu oznaczonym jako File wpisujemy nazwę pliku, który ma być wczytany lub pod którą nasz utwór ma zostać zapisany (w zależności od tego, jaką wybraliśmy opcję). Jednak jeśli wczytujemy plik, nie musimy wpisywać nazwy „ręcznie". Wystarczy, że wybierzemy ten plik z listy, a nazwa zostanie automatycznie wpisana w odpowiednie miejsce. Jeśli zapisujemy plik, oczywiście także można wybrać go z listy, jednak jeśli chcemy zapisać nasz utwór pod własną nazwą, nie obejdzie się rzecz jasna bez jej wpisania. Pole Type to natomiast filtr, według którego wyświetlane są na liście pliki. Filtr AmigaDOS może odnosić się do każdej części nazwy pliku, a tutaj wpisany ciąg odnosi się wyłącznie do rozszerzenia nazwy pliku, czyli do ciągu występującego po kropce. Standardowo jest tutaj wpisany ciąg mid i jest to jak najbardziej oczywiste z tego względu, że najczęściej pliki w formacie MIDI mają takie właśnie rozszerzenie. Z drugiej jednak strony, w systemie operacyjnym Amigi pliki nie muszą mieć rozszerzenia, więc użytkownik może zapisać utwór w tym formacie pod jakąkolwiek nazwą. Jeśli więc nie chcemy być skazani na korzystanie z rozszerzenia mid, musimy skasować tekst z pola Type. W innym przypadku pliki mające inne rozszerzenie nie będą wyświetlane. Może to są oczywiste rzeczy, ale większość skarg użytkowników z cyklu „coś mi nie działa" bierze się właśnie z przeoczenia takich głupstw. Jak już wspomniałem wcześniej, na samym dole okna wyboru plików widoczne są trzy przyciski. Load (lub Save; w zależności od tego czy wybraliśmy opcję wczytywania czy zapisywania) służy do rozpoczęcia operacji odczytu bądź zapisu pliku. Za pomocą przycisku Delete możemy skasować wybrany plik, natomiast przycisk Cancel służy do wyjścia z okna bez dokonywania żadnych zmian. Chyba teraz już każdy będzie wiedział jak obsługiwać takie, dość niestandardowe jak na dzisiejsze czasy, okno wyboru plików.

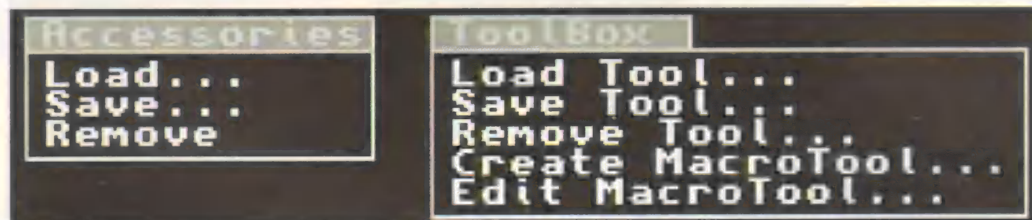
Nie wspomniałem jeszcze, że okno Accessories ma odrębne menu i choć zawiera ono tylko trzy opcje, warto je znać. Pierwszą z nich (Load) można wczytać inne akcesoria do wykorzystania. Ikonka wczytanego akcesorium pojawi się w oknie Accessories. Druga opcja (Save) służy do zapisywania akcesoriów na dyskietkę czy twardy dysk.

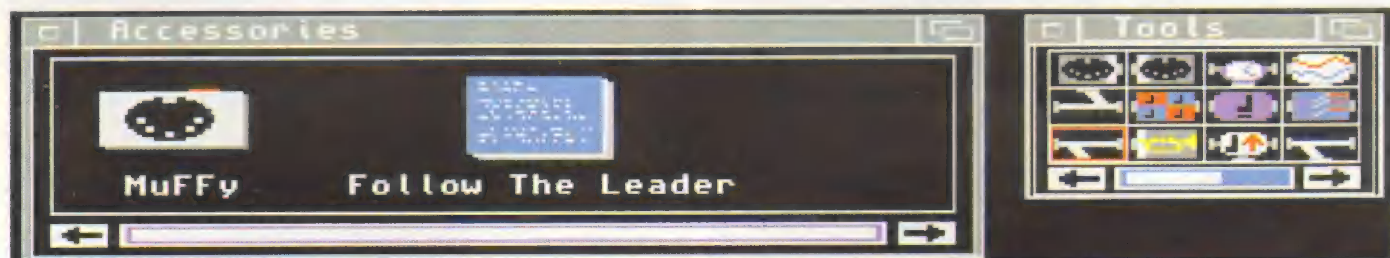
Przejdźmy teraz do narzędzi programu. W poprzednich odcinkach już o nich pisałem, jednak w sposób mniej dokładny. Przypomnę jednak, że aby otworzyć okno z „narzędziami" należy wybrać opcję Toolbox znajdującą się w menu górnym Windows. Po otwarciu okna mamy do dyspozycji wiele narzędzi. Najważniejsze już omawiałem, jednak nie wspominałem o takich, jak Echo (pozwala stworzyć efekt — surprise! — echa), Delay (tworzy efekt opóźnienia), Quantize i wielu innych. Trudno mi jednak opisać je dokładnie, gdyż w różnych wersjach programu będą one różne, a ich obsługa też nieco się może różnić w szczegółach. Dlatego na razie pozostawię je bez dokładnego omówienia, jeśli jednak otrzymam sygnały od Czytelników, że przydałby się ich opis, nie omieszkam tego zrobić.

Teraz najbardziej interesowało nas będzie menu górne, bowiem po otwarciu okna Tools menu zupełnie się zmienia. Zamiast dużego, rozbudowanego menu głównego mamy do dyspozycji opcje dotyczące tylko narzędzi programu. Oczywiście w każdej chwili można z powrotem przejść do menu głównego. W tym celu trzeba kliknąć na ekranie gdziekolwiek poza oknem Tools (tylko nie w inne okno otwarte na ekranie). Aby wrócić do menu dotyczącego narzędzi, należy kliknąć w dowolne miejsce w tym oknie. Zatem jakie mamy do dyspozycji opcje menu górnego dotyczące narzędzi? Otóż są to w kolejności:

Load Tool – umożliwia wczytanie narzędzia. Po wybraniu tej opcji pojawia się okno wyboru plików oraz lista dostępnych narzędzi programu. Nie trzeba w tym przypadku ich szukać, gdyż program domyślnie ustawia odpowiedni katalog, tak więc wystarczy wybrać dowolny plik, a w oknie Tools pojawi się nowa ikonka do wykorzystania.

Save Tool – pozwala zapisanie wybranego narzędzia. Przed wybraniem tej opcji należy kliknąć ikonkę narzędzia, które chcemy zapisać. Na belce ekranu pojawi się nazwa narzędzia (pi-





(po lewej) To jest menu górne przyporządkowane oknom Accessories oraz Tools. (poniżej) Tak wyglądają okna akcesoriów i narzędzi z przykładowymi ikonkami.

sana czerwonymi literami na białym tle). Po wybraniu pojawia się okno, za pomocą którego można zapisać narzędzie jako plik o dowolnej nazwie znajdujący się w dowolnym katalogu.

Remove Tool – za jego pomocą można kasować narzędzie z okna Tools. Oczywiście przed wybraniem tej opcji należy wybrać w tym oknie ikonkę narzędzia przeznaczonego do skasowania. Rzecz jasna, fizycznie plik nie jest kasowany, a jedynie z listy. Zatem w każdej chwili można wstawić skasowane narzędzie za pomocą opcji Load Tool.

Create MacroTool – przy użyciu tej opcji możemy utworzyć swoje własne narzędzie, które będzie wykonywało jedną lub większą liczbę operacji. Po wybraniu tej opcji na ekranie pojawi się okno Create-A-Tool. W lewej części tego okna widzimy wzorzec ikonki narzędzia oraz (poniżej) kolorowe pola. W polu, gdzie widoczna jest powiększona ikonka, możemy rysować, tak jak w programach graficznych, natomiast klikając na kolorowe pola, wybieramy kolor, którym będziemy rysować. W ten sposób można narysować dowolną ikonkę, przedstawiającą nasze narzędzie. Druga część okna to długie „rury", podobne do tych, które przedstawiają poszczególne ścieżki utworu. Na „rury" te możemy nakładać wszystkie dostępne narzędzia, co powoduje, że możliwości tworzenia własnych są niemal nieograniczone. Oczywiście, aby stworzyć coś sensownego, trzeba będzie trochę popracować, jednak wymaga to głównie umiejętności przesuwania ikonek na ekranie, co jest wielką zaletą. Gdyby takiego edytora narzędzi nie było, edycja nie byłaby w ogóle możliwa. Albo użytkownik musiałby tworzyć skrypty przy użyciu specjalnych słów kluczowych, co z pewnością dla większości (szczególnie początkujących) użytkowników nie byłoby łatwe, a na pewno mniej wygodne.

Ale wróćmy do naszego okna. Na samej jego górze mamy jeszcze dwa pola: Tool Name, gdzie możemy wpisać nazwę naszego narzędzia, oraz Tool ID, gdzie podajemy jego identyfikator. Tak pokrótce przedstawia się obsługa elementów znajdujących się w oknie Create-A-Tool. Jednak okno to ma także własne menu górne.

Menu o nazwie Paint zawiera opcje dotyczące ikonki narzędzia, natomiast PipeTool kombinacji narzędzi na „rurze". Ponieważ opcje te są bardzo podobne w działaniu do innych, które już opisywałem we wcześniejszych odcinkach, tym razem nie będę ich dokładnie omawiał. Wspomnę tylko, że choć opcje te w dużej części działają praktycznie identycznie i mają identyczne nazwy, to oczywiście odnoszą się one wyłącznie do tworzonego narzędzia.

Ostatnią opcją menu górnego okna Tools jest Edit MacroTool, które pozwala na edycję naszego narzędzia, utworzonego za pomocą opcji Create MacroTool. I tak jak w przypadku wielu innych, przed wybraniem tej opcji należy oczywiście wybrać narzędzie, które chcemy edytować. Jeszcze raz przypomnę, że opcja ta działa WYŁĄCZNIE na tzw. MacroTools, czyli narzędziach utworzonych za pomocą opcji CreateMacroTools.

Jak już wspomniałem, jest to ostatni odcinek dotyczący programu Bars And Pipes. Zdaję sobie sprawę z tego, że nie opisałem wszystkich opcji programu. Jednak nie to było moim celem. Chciałem jedynie zwrócić uwagę na fakt, że wśród wielu doskonałych programów obsługujących MIDI, jakie ukazały się na Amigę, znajdują się także propozycje dla posiadaczy słabszych konfiguracji.

W następnych odcinkach cyklu omówię nowsze i bardziej wymagające aplikacje, jeśli jednak znajdą się osoby, które chciałyby dowiedzieć się więcej na temat Bars And Pipes, proszę o kontakt ze mną lub redakcją, a wrócę do tego tematu. Na razie pozostaniemy w kręgu sekwencerów MIDI. Za miesiąc startujemy z nowym, bardziej rozbudowanym i trudniejszym w obsłudze programem, który ma znacznie większe możliwości, a jednocześnie jest shareware i choćby z tego względu warto go przybliżyć Czytelnikom. Jak się nazywa? Niech to będzie niespodzianka...

Adam „Expert" Zalepa
expert@kki.net.pl

ŻYCZENIA

W nowym, 1999 roku czytelnikom ACS oraz wszystkim Amigowcom życzymy pomyślności, radości z obcowania z Amigą, a przede wszystkim — wytrwałości. Może ten „okres przejściowy" wreszcie kiedyś się skończy.

Redakcja ACS

HTML dla nie wtajemniczonych

Któż z nas nie zna czegoś takiego, co poważni ludzie nazywają formularzami. W HTML także mamy możliwość tworzenia takowych, ale za to znacznie bardziej przejrzystych od tych papierowych. Zaczynamy!

ABY RZECZ SIĘ DZIAŁA!

Formularze na stronach WWW służą do interaktywnej komunikacji między odwiedzającym stronę, a osobą, która ją wystawia. Dane wpisane przez użytkownika zostają przesłane bezpośrednio do serwera i tam podlegają odpowiedniemu przetworzeniu.

Skład formularza jest następujący: wewnątrz specjalnie zdefiniowanego obszaru dokumentu HTML autor umieszcza pola tekstowe oraz przyciski opcji i/lub pola wyboru. Kolejno, po wprowadzeniu danych do formularza przez użytkownika i naciśnięciu przez niego odpowiedniego przycisku, wszelkie informacje z formularza przekazywane są do serwera. Tutaj te dane zostają albo umieszczone w odpowiednim miejscu, pociągając za sobą odpowiedź (np. podziękowania), albo też zostają zdalnie przesłane przez serwer na dowolne konto e-mail, zdefiniowane w formularzu opcją MAILTO. Podane tu przeze mnie rozwiązane z przesyłaniem danych na e-mail jest najprostszym sposobem (ale niestety najbardziej nieczytelnym – dane oprócz odpowiedzi wprowadzonych bezpośrednio przez użytkownika mają specjalne znaczniki, które skutecznie utrudniają odpowiednią interpretację maila) na skorzystanie z funkcji formularzy na swojej stronie WWW.

Do czego można wykorzystać formularz? Możliwości jest wiele – ja np. zainstalowałem go na stronie WWW grupy Relax ITC (http://www.kki.net.pl/shandor/), w celu umożliwienia amigowcom głosowania online na najlepszą crazy-demo produkcję tej grupy. System sprawdza się świetnie.

JAK TO ŻYJE?

W kodzie HTML definicja formularzy umieszczona jest pomiędzy tagami <FORM> i </FORM>. W tak wydzielonym bloku, korzystając z rozkazów <INPUT> wprowadza się tzw. pola wejściowe, które w zależności od parametru TYPE stojącego przy tym tagu mogą przyjmować formę przycisku, pola do wpisania danych tekstowych lub pola wyboru.

Kolejnym znacznikiem występującym w obrębie formularzy jest <TEXTAREA>. Pozwala on na utworzenie wielowierszowych pól tekstowych. Tag <SELECT> pozwala nam na dokonywanie wyboru opcji poprzez korzystanie z listy zawierającej elementy o zdefiniowanych przez autora formularza wartościach.

BLIŻEJ O <INPUT>

Tag <INPUT> jest najważniejszy w formularzu. Wykonuje on krocie działań i bez niego formularz staje się bezużyteczny. Przyjrzyjmy się mu zatem dokładniej.

```
<INPUT TYPE=„text”>
```

Jak już wspomniałem, parametr TYPE służy do definicji rodzaju interakcji (mówiąc po ludzku – określa, jak będziemy wprowadzać dane i jakie to dane będą). Jako wynik parametru podaliśmy w tym wypadku „text”. Oznacza to, że użytkownik w danym miejscu będzie mógł wprowadzić pojedynczą linię tekstu. „text” jest też wartością domyślną, dlatego nie podając parametru TYPE zostanie on automatycznie podporządkowany tej wartości. Kolejno mamy tu do dyspozycji parametr SIZE, dzięki któremu możemy ograniczyć długość pola wejściowego. Ten parametr nie ogranicza jednak ilości tekstu, jaką użytkownik może wprowadzić do danej komórki. Takie ograniczenie zostaje ustalone w momencie pojawienia się parametru MAXLENGHT. Oto, jak używamy powyższych obu opcji:

```
<INPUT TYPE=„text” SIZE=„10”>
```

Pole tekstowe będzie miało długość 10 znaków, ale jednocześnie będzie do niego można wprowadzić nieskończenie (no, prawie...) wiele danych, ponieważ będzie ono się przesuwało (scroll).

```
<INPUT TYPE=„text” SIZE=„10” MAXLENGHT=„8”>
```

Pole tekstowe, tak jak w poprzednim przypadku ma długość 10 znaków, ale przyjmuje „pod swoje skrzydła” tylko 8 literek lub cyferek. Zmyślne, nieprawdaż?

```
<INPUT type=„password”>
```

Pola utworzone dzięki wartości „password” przypominają pola tekstowe ("text"), z tą jednak różnicą, że tutaj, w czasie wpisywania danych na ekranie zamiast odpowiednich znaków z klawiatury pojawiają się kropeczki lub gwiazdeczki (nie, jeszcze nie oszalałem – kropeczki i gwiazdeczki, czasami nawet kreseczki! :))). Nie polecam jednak używania tej składni do wprowadzania hasła. Są dwa powody – po pierwsze hasło transmitowane jest do serwera jawnym tekstem, po drugie – pojawia się niekiedy w postaci zaszyfrowanej w wierszu adresowym przeglądarki. Aż strach pomyśleć, co by było, gdyby na tej zasadzie pobierało się pieniążki z naszego konta w banku... :(((

```
<INPUT TYPE=„checkbox”>
```

Tutaj mamy do czynienia ze wspominanym już polem wyboru (dla większej jasności – por. włącznik/wyłącznik). Dane transmitowane są do serwera tylko w przypadku, kiedy pole opcji jest włączone. Określa to parametr VALUE i domyślnie ma on wartość „on” (cóż za odkrycie...). Jest to parametr trochę skomplikowany, toteż rozpatrzymy go w przykładach.

```
<INPUT TYPE=„checkbox” NAME=„mam komputer”>Mam komputer
```

W powyższym przykładzie, po wysłaniu formularza serwer otrzymuje wiadomość takiej oto treści:

```
http://www.costam.com.pl/formularz1.html?mam+komputer=on
```

gdzie http://www.costam.com.pl/formularz1.html jest stroną, z której zostają wysłane dane, „mam+komputer” to nazwa danego checkboxu (spacje zastępują znaki +), a „on” to po prostu informacja o zatwierdzeniu danej opcji (włączeniu jej).

Kolejny przykład:

```
<INPUT TYPE=„checkbox” NAME=„mam komputer” VALUE=„AMIGA”>Załącz, jeśli Twoim komputerem jest Amiga.
```

Tutaj wiadomość przesłana do serwera przyjmuje nieco inny charakter:

```
http://www.costam.com.pl/formularz1.html?mam+komputer=AMIGA
```

Jak już zauważyliście, tutaj zdefiniowałem wartość włączonego pola opcji jako „AMIGA” i taki tekst pojawił się po prawej stronie znaku równości, tam gdzie poprzednim razem mieliśmy do czynienia z wartością „on”.

Co jednak zrobić, gdy parametrowi VALUE chcemy przyporządkować kilka pól wyboru. Rozpatrzmy przykład formularza:

```
<FORM>Jakie urządzenia dokupiłeś(aś) do swojej Amigi ?<BR>
<INPUT TYPE=„checkbox” NAME=„urządzenie dokupione”
VALUE=„HDD”>Dysk twardy<BR>
<INPUT TYPE=„checkbox” NAME=„urzadzenie dokupione”
VALUE=„CDROM”>Czytnik CD-ROM<BR>
<INPUT TYPE=„checkbox” NAME=„urządzenie dokupione”
VALUE=„PowerPC”>Karta turbo z proc. PowerPC<BR>
</FORM>
```

W przypadku, kiedy na ten formularz odpowiemy, wybierając pola przy dysku twardym i CD-ROMie, otrzymamy na serwerze odpowiedź:

```
http://www.costam.com.pl/formularz1.html?urzadzenie+dokupione=HDD&urzadzenie+dokupione=CDROM
```

Tutaj, w przypadku kilku pól wyboru przy jednym pytaniu można już z góry zaznaczyć jakieś pole, przy czym może to nasze oznaczenie domyślne zostać

zmienione przez użytkownika. Do tego celu używamy parametru CHECKED, tak jak w przykładzie:

```
<INPUT TYPE=„checkbox" NAME=„xxx" VALUE=„yyy">Nie zaznaczone 1
<INPUT TYPE=„checkbox" NAME=„xxx" VALUE=„zzz" CHECKED>Zaznaczone już !
<INPUT TYPE=„checkbox" NAME=„xxx" VALUE=„xyz">Nie zaznaczone 2
```

W tym przypadku otrzymamy trzy checboxy z opisem, które możemy zaznaczyć „mewką".

```
<INPUT TYPE=„reset">
```

Użycie znacznika <INPUT> typu reset powoduje wygenerowanie specjalnego przycisku. Pozwala on użytkownikowi (w przypadku błędnego wypełnienia formularza) na przywrócenie polom wartości początkowych, takich jakie były podane w momencie pobierania formularza z serwera. Standardowo na przycisku takim pojawia się napis „Reset", ale dzięki użyciu parametru VALUE możemy dowolnie zdefiniować jego nazwę.

```
<INPUT TYPE=„submit">
```

Tak samo jak w wypadku reset, również typ submit jest przedstawiany jako przycisk. Po naciśnięciu na taki „guziołek" dane wprowadzone do formularza przez użytkownika zostają wysłane do serwera i tam powodują wykonanie skryptu CGI lub też wygenerowanie odpowiedniego e-maila. Standardowym napisem na przycisku jest „Submit", ale zaradzić można temu poprzez użycie parametru VALUE.

TYPE="checkbox"
TYPE="text"
A tutaj mamy pole do
<TEXTAREA>

Jak oceniasz ten kurs jezyka HTML :
To jest po prostu SUPER
Całkiem niezły !
Po prostu dobry.
Nie jest zły...

Nie zaznaczone
Zaznaczone
Nie zaznaczone

Można także użyć, jeśli będzie tego wymagała sytuacja, parametru MULTIPLE, dzięki któremu możliwe jest wybranie kilku opcji przy jednym pytaniu. Wybierając takie opcje trzymamy wciśnięty klawisz SHIFT i „lewoklikamy" na nich „gryzoniem".

JAK WYSŁAĆ WYPEŁNIONY FORMULARZ MAILEM?

Do tego musimy znów zabrać się za tag <FORM>. Otóż używając przy nim parametru ACTION o wartości MAILTO możemy zmusić przeglądarkę do odesłania danych z formularza na podany przy MAILTO adres. Oto przykład:

```
<FORM METHOD=„post" ACTION=„mailto:tygrysek@stu.milowy.las.pl>
```

Zauważyliście pewnie, że przed ACTION wystąpił parametr METHOD. W protokole HTTP można na dwojaki sposób przesyłać dane do serwera. Są to „GET" i „POST", przy czym metoda „GET" ze względu na ograniczoną długość zmiennej QUERY_STRING nie nadaje się do przesyłania dłuższych formularzy. I tutaj przychodzi z pomocą metoda „POST". Warto zaznaczyć, że ustawieniem domyślnym metody przesyłania danych jest (niestety) „GET".

JUŻ UMIECIE!

Jeśli uważnie prześledziliście tę część kursu, na pewno potraficie już ułożyć własny formularz. Ja podam przykład, jaki można by użyć do przesyłania ogłoszeń do rubryki Interface w ACS (hmm, czyżbyś coś sugerował? - przyp. RB). Zaznaczam, że jest to jedynie formularz, a nie kod całej strony HTML. Dlatego, jak zauważycie, brak jest znaczników choćby takich, jak <HTML> czy <BODY>. Oto zatem on sam i we własnej osobie :))).

ZNACZNIKI <TEXTAREA>..</TEXTAREA>

Pomiędzy tymi znacznikami generowane jest w formularzu wielowierszowe pole tekstowe. Dzięki parametrom ROWS i COLS można kolejno określić jego szerokość (w znakach) i wysokość (w tym wypadku analogicznie – w wierszach). Nie ogranicza to jednak ilości tekstu, jaki można wprowadzić za pomocą tego tagu. Okno tak wygenerowane może się przesuwać.

Jeśli między tymi znacznikami wprowadzimy jakiś tekst, zostanie on wpisany w pole tekstowe jako treść proponowana.

ZNACZNIK <SELECT>

<SELECT> umożliwia wybór z listy, ze zdefiniowanymi już odpowiedziami (wartościami). Dostępne opcje podane są w tagu <SELECT> jako znaki przyporządkowane parametrowi <OPTION>. Przykład:

```
<FORM>Jak oceniasz ten kurs HTML ???<BR>
<SELECT NAME=„ocena" SIZE=„4">
<OPTION VALUE=„6">To jest po prostu SUPER !
<OPTION VALUE=„5">Całkiem niezły !
<OPTION VALUE=„4">Po prostu dobry.
<OPTION VALUE=„3">Nie jest zły...
<OPTION VALUE=„2">Mogłoby być lepiej :(
<OPTION VALUE=„1">Nie lubię się uczyć.
</SELECT></P></FORM>
```

Wyjaśnienia wymaga parametr SIZE. Otóż za jego pomocą definiujemy liczbę opcji widocznych w oknie. Do pozostałych opcji możemy się docisnąć przy pomocy paska przewijania,

Używanie w etykiecie <OPTION> parametru VALUE nie jest konieczne. W przypadku, jeśli taki parametr zostanie pominięty, przeglądarka jako wynik naszego wyboru podłoży element widoczny w polu wyboru opcji (np. z naszego przykładu – zamiast „6" zostanie ostatecznie wprowadzona wartość „To jest po prostu SUPER!").

```
<FORM METHOD=„post" ACTION=„mailto:interface-acs@cgs.com.pl">
<H1>Witamy w rubryce INTERFACE ACS!</H1><BR>
```

Dzięki naszej akcji możesz bezpośrednio za pomocą tego formularza wysłać do nas swoje ogłoszenie dotyczące kupna, sprzedaży czy zamiany sprzętu komputerowego, a my BEZPŁATNIE je opublikujemy.

```
<BR><H4>Wybierz, do jakiego działu będzie należało Twoje ogłoszenie</H4><BR>
<INPUT TYPE=„checkbox" NAME=„dzial" VALUE=„KUPIE">Kupię
<INPUT TYPE=„checkbox" NAME=„dział" VALUE=„SPRZEDAM">Sprzedam
<INPUT TYPE=„checkbox" NAME=„dzial" VALUE=„ZAMIENIE">Zamienię
<BR>
<H4>Podaj tekst swojego ogłoszenia :</H4>
<TEXTAREA NAME=„treść" ROWS=„5" COLS=„50"></TEXTAREA>
<BR>
<H4>Podaj swój adres e-mail dla odpowiedzi :</H4>
<INPUT TYPE=„text" NAME=„email" SIZE=„50">
<BR>
<INPUT TYPE=„submit" VALUE=„Wyślij ogłoszenie">
<INPUT TYPE=„reset" VALUE=„Wyczyść formularz">
</FORM>
```

A tak może wyglądać przesłane ogłoszenie:

```
dział=SPRZEDAM&treść=sprzedam+nowy+monitor+do+każdej+
amigi%0D%0ACena+do+uzgodnienia%0D%0A&Email=
janko@muzykant.com.pl
```

Ogłoszenie jak dla kosmitów, ale jeśli się uważniej przyjrzycie, to bez problemu rozszyfrujecie, o co w poszczególnych częściach chodzi.

Tym samym zakończyliśmy kolejną część kursu. W następnym odcinku staniemy oko w oko z tabelkami. Już teraz zapraszam!

Tomasz Kulbiej
shandor@kki.net.pl

Kodowanie tekstów za pomocą ProTrackera

Zapewne wielu z Was zdziwił tytuł tego artykułu i z pewnością również będziecie nieco zdziwieni, gdy dowiecie się do czego można wykorzystać ProTrackera.

Do tego eksperymentu najlepiej jest użyć ProTrackera w wersji 4.x, ponieważ bardziej popularna wersja 2.x nie ma pewnych opcji, które będą nam potrzebne do zakodowania pliku tekstowego. Ja użyłem wersji v4.0 Beta 2 (która wiesza się chyba częściej niż windoza :))).

Po uruchomieniu ProTrackera przechodzimy do trybu Sampler. Następnie klikamy w głównym menu na Disk Op. i tu w pierwszej kolumnie przycisków od lewej strony przełączamy SampForm: na RAW. Teraz możemy wczytać sobie jakiś plik tekstowy (np. list). Należy jednak pamiętać o tym, że Pro Tracker przyjmuje sample o maksymalnej długości pliku do 64 KB, a więc i nasz tekst nie może przekraczać tego limitu. Jeśli plik będzie dłuższy, to po prostu zostanie wczytane tylko pierwsze 65536 bajtów. Gdy wczytaliśmy już plik tekstowy, przechodzimy do menu głównego (pierwszy przycisk w lewym górnym rogu). Jak nietrudno się domyślić, wczytaliśmy plik tekstowy jako sampla w formacie RAW. W oknie Samplera widzimy jego przebieg, ale raczej dla nas nie będzie istotne, jak on wygląda.

Teraz, aby zakodować nasz tekst, wystarczy kliknąć na przycisk Invert pod oknem przedstawiającym przebieg naszego sampla. W wyniku tego działania dodatnie wartości „sampla" przyjmują wartości ujemne, a ujemne – dodatnie. Teraz tak „zakodowany" tekst należy nagrać na dysk (najlepiej pod inną nazwą, żeby oszczędzić oryginał przed nie wiadomo czym :)). Nagrywamy oczywiście jako sampel w formacie RAW (koniecznie!).

Teraz po wczytaniu naszego zakodowanego tekstu do edytora tekstu zamiast jego pierwotnej formy widzimy jakieś „krzaczki". Tak zakodowany tekst możemy przesłać koledze (lub koleżance). Oczywiście adresat musi wiedzieć o sposobie zakodowabnia tekstu.

Aby nasz plik zdekodować, należy wczytać go do ProTrackera jako sampel w formacie RAW i znowu wykonać na nim Invert. Po tej operacji zdekodowany tekst zapisujemy na dysk, również w formacie RAW.

Na koniec jedna uwaga – przed zakodowaniem tekstu należy dwa pierwsze bajty w pliku pozostawić puste (np. postawić dwie spacje). Potrzebne jest to, ponieważ po zdekodowaniu tekstu i wczytaniu go do edytora dwa pierwsze bajty przyjmują wartość „FF".

I to wszystko. Oczywiście są inne, bardziej pewne metody kodowania tekstów (np. niezastąpiony PGP), ale może komuś przyda się i ten sposób.

Gabriel „Gabi" Dubiel
gabi@kki.net.pl

Amiga i twardziel W95

Z zobaczeniem przez Amigę pecetowych dysków formatowanych pod MS DOSem 6.x albo starszym, a następnie dopiero używanych pod windowsami nie ma problemu. A co z twardzielami sformatowanymi pod W95?

Wielu użytkowników Amigi uważa, że nie da się podłączyć do niej dysku sformatowanego pod Witrażami '95. Jest to prawda, ale jedynie częściowa. Otóż nie da się używać dysku sformatowanego jako FAT-32, ale i tak większość użytkowników wingrozy używa starego filesystemu FAT-16, z którym nasz komputer sobie bez większych problemów poradzi. Jak przekonać Amigę do takiego dysku? Najpierw należy zaopatrzyć się w wymienione wyżej programy, czyli CrossDOS w wersji przynajmniej 7 (im nowszy, tym lepszy – z wersjami 7.0 były jeszcze pewne problemy, ale szybko pojawiły się odpowiednie patche) oraz MountDOS.

Zakładam, że zainstalowałeś CrossDOSa. W tym wypadku jednak nie da się zamontować dysku W95 „w locie", bez zapisywania DOSdrivera, bowiem trzeba w nim to i owo poprawić. Podłącz dysk, zbootuj system i w oknie CLI uruchom MountDOSa z odpowiednimi parametrami. Dla dysku podłączonego jako slave do wewnętrznego kontrolera IDE wygląda to tak:

```
MountDOS >Sys:Storage/DOSDrivers/xxx scsi.device 1 GENERATE
```

Gdzie zamiast „xxx" wstaw nazwę, pod jaką chcesz mieć taki pecetowy dysk widziany. Następnie za pomocą dowolnego edytora tekstu popraw nieco ten plik. Po pierwsze, wywal z pierwszej linii zapis „MDx:", gdzie x jest jakąś tam liczbą. Jeśli nie ma linii:

```
Filesystem=L:CrossDOSFileSystem
```

to ją dopisz. Może się również zdarzyć, że linia jest, ale zamiast L:CrossDOSFileSystem są trzy pytajniki. W takiej sytuacji doprowadź linię do postaci podanej powyżej. Teraz odszukaj linię

```
DosType=???
```

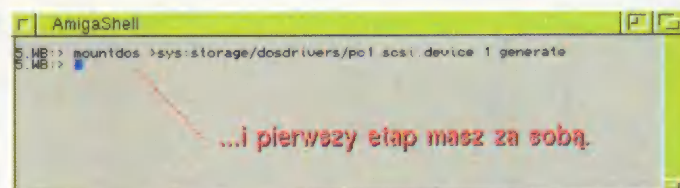
i w miejsce pytajników wpisz: 0x4D534400. Definicja partycji kończy się krzyżykiem (#). Jeśli po nim następują jeszcze następne definicje jak powyżej, oznacza to, że na dysku jest więcej partycji. Każdą z tych definicji należy zmodyfikować tak jak poprzednią i nagrać do ODDZIELNEGO pliku. Niestety, pomimo dokonania odpowiednich zmian, nie zawsze udaje się wykorzystywać dalsze partycje.

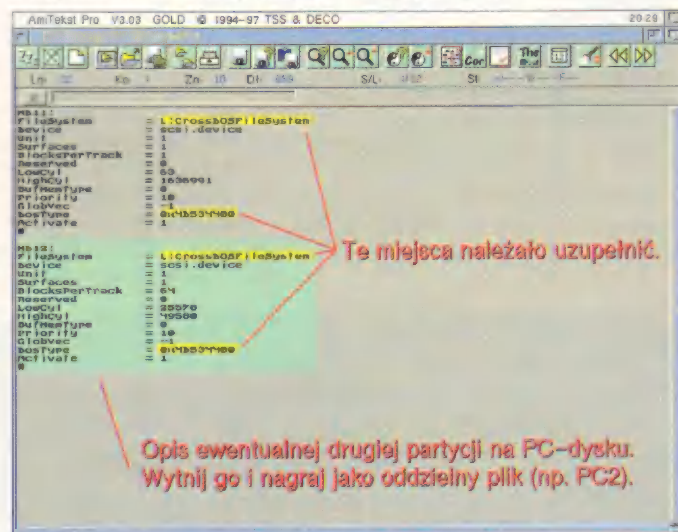
Gdy masz już plik(i), trzeba do nich dorobić ikonki (najlepiej wykonując kopię PC0, usuwając z niej ToolType UNIT=0). Teraz tylko dwuklik na ikonce DOSdrivera i jeśli szczęście Ci sprzyja, powinieneś zobaczyć na blacie ikonę pecetowej partycji. Jeżeli chcesz, żeby dysk był widziany po każdym uruchomieniu komputera, wystarczy przenieść stworzone wcześniej pliki (wraz z ikonkami) do Sys:DEVS/DOSDrivers.

Na koniec disclaimer: wszelkie operacje opisane w tym artykule przeprowadzasz na własne ryzyko. Ani autor, ani redakcja nie odpowiadają za utratę danych ani jakiekolwiek inne szkody!

Tomasz Koprowski
klapek@kki.net.pl

PS od RB. Jeśli chcesz sformatować dysk twardy na pececie tak, aby bez problemu współpracował z Amigą, polecam program Partition Magic (na PC). Ma bardzo przejrzystą obsługę podobną do naszego HDToolboxa. Można w nim ustawić formatowanie na FAT-16, dzięki czemu dysk jest widziany przez Ami po użyciu MountDOS „w locie" (patrz poprzedni numer). Jeśli podzielimy taki dysk na kilka partycji, na blacie WB pojawią się wszystkie.





Stację dysków 880 KB wewnętrzna, rzadka, 3.5" oraz przełącznik Kickstartów 1.3/2.0 do Amigi 00 za 75 zł. lub zamienię na sampler stereo z VBS z oryginalnym oprogramowaniem. Michał Płocharczyk, ul. Toruńska 24/33, 99-340 Krośniewice, tel. (0-24) 252-32-41

Dysk twardy o pojemności 191 MB – cena ok. 120 zł. Kupię lub wymienię się na oryginalną grę Sim City. Sebastian Białousz, ul. Namysłowska 6/25, 03-455 Warszawa, tel. (0-22) 618-38-12

Obudowę od Amigi 2000 z zasilaczem, klawiaturę – cena 80 zł.; dysk 52 MB SCSI z kontrolerem – 130 zł. Zamienię Kickstart 2.04 na 1.3. Sprzedam Amigę 500 z monitorem kolor oraz dodatkami – 700 zł. Ryszard Gajda, ul. Wrocławska 102/2, 41-902 Bytom, tel. (0-32) 282-46-36

Płyty kompaktowe: Aminet 24 – cena 35 zł.; Amiga Games 6,7 – po 15 zł.; numery C&A, ACS i MA. Przemysław Malkowski, ul. Mosińska 1, 62-022 Rogalin, tel. (0-61) 8138-224

Oryginalne gry do CD-32: Gloom – cena 30 zł.; Banshee – 20 zł.; James Pond 3 – 20 zł.; Alfred Chicken – 10 zł.; Cd-32 Gamer – 10 zł. Sprzedam także oryginalne gry na dyskietkach: Discer – 5 zł.; Carnage – 5 zł. Maciej Stąpór, ul. Skłodowskiej 14/2, 16-400 Suwałki, tel. 679-277 (po g. 21)

Oryginalne gry: Manchester Utd Premier League Champions, Eksperyment Delfin, King Maker – 15 zł./szt.; Franko..., California Games II, Utopia, Za Żelazną Bramą – 10 zł./szt.; International Soccer, Carnage, Atlantyda, Arnie, Ami Sufler II, Ortograf – 5 zł./szt. i poszerzenie pamięci o 0.5 MB do Amigi 500. Cena do uzgodnienia. Marian Jureczko, ul. Kozielska 43, 47-100 Strzelce Opolskie

Oryginalne gry na Amigę: Skaut Kwatermaster – cena 15 zł.; Forest Dumb – 10 zł. oraz płyty kompaktowe: MACD nr 5 – 18 zł.; ACS Cover nr 5 – 10 zł.; ACS Cover 2/98 – 10 zł.; MA Cover 1,2/97 – 8 zł. Do cen należy doliczyć koszty przesyłki. Jarek Jeżowski, ul. Mieleckiego 36/7, 41-500 Chorzów

Sampler Mono – 10 zł., Magazyn Amiga CD2 – 15 zł., ACS Cover CD1 – 10 zł., oryginalna grę Degeneration CD – 10 zł., Mr Tomato – 10 zł., 50 dyskietek 3.5" – 1 zł./szt., CD-ROM x2 Mitsumi – 60 zł. Dawid Woźniak, ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz, tel. 0-602-847-168

Czasopisma ACS 3/96 – 5/98 oraz Magazyn Amiga 11/97 – 6/98 w cenie 1.50 zł./szt. dyskietki DD po 1 zł. Za większe ilości zniżki. Łukasz Mąka, ul. Skłodowskiej 4, 64-800 Chodzież, tel. (0-67) 282 10-82

Amigę 600 HD w obudowie Desktop z klawiaturą Ergo PC i interfacem, 170 MB HD, 2 MB CHIP RAM, karta turbo M-Tec 630 4 MB FAST RAM, stacja HD Micronik, CD-ROM x4 Aztech, przełącznik ROM 2.0/3.0, zasilacz 200 W. Cena 1000 zł., pilne. Jacek Rosół, ul. Chrobrego 14c/1, 47-200 Kędzierzyn-Koźle, tel. (0- -77) 82-47-87 (po g. 16)

Amigę 1200, Kickstart 3.1, wieża E-Box, zasilacz wewnętrzny 200 W, HD 540 MB, CD-ROM x12, mysz, klawiatura PC, karta turbo M-Tec 1230/42 MHz z 8 MB FAST RAM, (karta i wieża na gwarancji) – cena 2000 zł.; monitor kolorowy M1438 – 800 zł.; drukarka atramentowa Epson Stylus Color 400 (gwarancja do 10.99) - 850 zł.; konsola multimedialna Toms – 100 zł.; Video TXT dekoder teletekstu (gwarancja do 10.98) – 100 zł.; adapter 4xIDE-ATBus – 30 zł.; obudowa do Amigi 1200 z ekranami – 30 zł.; literatura: Amiga, Amiga OS od środka, Amiga 500, Program dla Kowalskiego, Magazyn Amiga (roczniki 93-98), ACS 3, 4, 6, 7, /97, 2, 4-8/98; oryginalne programy: Turbo Print 6 PL, Wordworth 6 Office, Aminet 22, MACD 1-7, MACD Cover 1-5, ACS Cover 2,3, Scene Xplorer I, AmiTekstPro GOLD, AmiSufler II; oryginalne gry: Legion, Indiana Jones, Szachista, Miecze Waldgira II. Wszystko w b. dobrym stanie, ceny do negocjacji. Janusz Bazydło, ul. Kwiatowa 4/11, 12-200 Pisz, tel. (0-87) 23-56-78

Amigę 1200 – cena 900 zł., Elsat 1208 z 4 MB – 180 zł., HD Seagate 1.3 GB z kablami – 500 zł., monitor 1084S – 450 zł., Faxmodem Request 33.600 – 330 zł. Razem lub osobno. Stan b. dobry. Mariusz Kochmański, ul. Łączna 27d/43, 64-920 Piła, tel. (0-67) 213-93-20

Amigę 1200, Midi Tower PC, Elbox Turbo 1230/40 MHz, 8 MB FAST RAM, HD 1700 MB, CD-ROM x2, monitor C1085S kolor stereo, zasilacz 200 W, 2 mysze, joystick, podkładka, sampler, 200 dyskietek, 2 pudełka na dyskietki, 30 płyt kompaktowych, 10 oryginalnych gier, książki i czasopisma, stan wzorowy. Cena 2000 zł. Łukasz Siudziński, ul. Segnowy 11/4, 14-241 Ząbrowo, tel. 48-15-61

Amigę 1200, kartę turbo Apollo 1240/33 16 MB FAST RAM, HDD 2.5" 200 MB, CD-ROM x4, 14 płyt kompaktowych, VBS z dwoma kasetami, kontroler EIDE Elbox FAST – ATA 2/EIDE na gwarancji, zasilacz 200 W, 2 joysticki, mysz, 250 dyskietek, 4 pudełka na dyskietki, oryginalne gry i programy, literatura. Cena 1600 zł., do negocjacji. Krzysztof Wojciechowski, ul. Rudziska Pasymskie 6, 12-130 Pasym, tel. (0-89) 621-20-30 (po g. 18)

Amigę 1200 – cena ok. 700 zł.; FDD 5.25" – 50 zł.; zasilacz zewnętrzny 200 W – 50 zł.; karta Elsat 1204 4 MB – 75 zł.; karta Apollo 1240 - ok. 600 zł.; mysz – 20 zł.; oryginalne gry: UFO – 50 zł., Funfuratum PL – 25 zł.; oryginalny program edukacyjny ABC Chemii – 25 zł. Krzysztof Kardas, ul. Murarska 17, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. (0-44) 648-64-70

Amigę 1200 w obudowie Big Tower, HD 220 MB, Karta turbo Elbox 1230/40 MHz, CD-ROM x4 GoldStar, klawiatura PC z interfacem, głośniki, ok. 100 dyskietek i 10 płyt kompaktowych. Cena 1800 zł., do negocjacji. Jarosław Pluciński, ul. Chrobrego 14B/13, 47-200 Kędzierzyn-Koźle, tel. (0-77)-82-47-87

Amigę 1200, 6 MB RAM, ROM 3.0, HDD 420 MB Conner, rozszerzenie pamięci Elbox 1204 z zegarem, monitor kolorowy Commodore 1084S, mysz, mousepad, filtr do monitora, pudełko na dyskietki, zasilacz, 2 joysticki, 100 dyskietek, ok. 60 gazet amigowskich, książki, 2 kasety VBS, programy użytkowe Shareware. Cena 1150 zł. Jarosław Piłatowski, Os. Awaryjne 10/207, 98-355 Działoszyn, woj. sieradzkie, tel. (0-43) 84-13004 wew. 10-49

Amigę 1200 – cena 400 zł.; Amigę 500 – 180 zł.; turbo do Amigi 1200: 030/50 MHz, koprocesor, 4 MB – 360 zł.; monitor stereo Commodore 1084S – 260 zł. lub zamienię na PlayStation, Nintendo 64, gry i akcesoria. Paweł Dziuba, ul. Słowackiego 21c/72, 43-190 Mikołów

Amigę CDTV – literatura, oryginalne gry i programy użytkowe – cena 500 zł.; na części Amige 500 – stacja dysków DD 3.5 wewnętrzna – 80 zł., rozszerzenie 0.5 MB pod klapkę – 30 zł., oryginalny zailacz – 40 zł.; klawiatura do Amigi 500 – 25 zł.; płyta główna z obudową – 40 zł. Całość za 200 zł. Stacja dysków 1.76 MB wewnętrzna – 100 zł. Adam Jaroszewski, ul. Świerczewskiego 5/3, 77-330 Czarne k. Szczecinka, tel. (0-597) 32-032 wew. 473 (po g. 19)

Amigę CD-32, ProModule, 8 MB FAST RAM, koprocesor 40 MHz, klawiatura czarna Panasonic, stacja dysków 3.5, myszka czarna z logo Amiga, joypad, oryginalne gry na płytach kompaktowych: Gloom, Fears, Pandora CD, The Hutchinson Encyclopedia. Za całość tylko 850 zł. Grzegorz Malta, ul. Przemysława 9/61, 44-307 Wodzisław Śląski, woj. katowickie

Kartę turbo M-Tec T 1230/28 MHz RTC, 8 MB FAST, koprocesor MC68882/33 MHz. Cena 270 zł., możliwość negocjacji. Piotr Cieśla, ul. Czeladzka 39/154, 41-200 Sosnowiec, tel. (0-32) 291-56-61

Kartę Apollo 1240/33 MHz za 700 zł. (bez RAMu) lub za 780 zł. z SIMMem 16 MB. Gwarancja do 04.99. Piotr Szymański, ul. Polinezyjska 3/23, 02-777 Warszawa, tel. 90-22) 644-20-97

Monitor Amiga 1538S wraz z filtrem Polaroid CP-90. Cena 1050 zł. Krzysztof Książek, ul. Słowackiego 3/20, 26-220 Stąporków, woj. kieleckie, tel. (0-41) 374-17-59

Drukarkę Epson Stylus Color II model P880A (atramentowa, kolorowa, 720x720 DPI, nowy zbiornik z kolorowym atramentem, A4) – cena 650 zł.; drukarkę HP Desk Jet 600 (atramentowa, czarno-biała, 600x600 DPI, A4) – 500 zł. Gabriel Dubiel, ul. Cmentarna 3, 66-620 Gubin, tel. (0-68) 359-36-90, e- -mail: gabi@kki.net.pl

Nowy, nieużywany mikrofon do PC – cena 20 zł.; oryginalne gry na Amigę: Co do grosza, Forest Dumb, You & Me – francuski, Język angielski, ABC Chemii, Kupiec, Mnemotron, Okręty, Atlas Świata – 10 zł./szt. Wszystkie gry z mikrofonem za 80 zł. Michał Szuster, ul. E. Bulgi 2B/10, 32-510 Jaworzno

Oryginalne gry na Amigę: Deep Core – cena 15 zł., Wing Commander – 20 zł., All New World of Lemmings (AGA) – 25 zł. Komplet za 50 zł. Łukasz Kmiotek, Os. 25-lecia 7/12, 58-260 Bielawa

Amiga CD sensation – Golden Games – cena 20 zł., ACS Cover 1-3 – 10 zł./szt., Dołączam pudełko. Beniamin Dęborski, skr. poczt. 35, 43-316 Bielsko- -Biała

Pilnie i tanio oryginalne gry na Amigę 1 MB: Dune I – cena 10 zł., Dune II – 20 zł., MK II – 15 zł., SSF II – 19 zł., Ishar II – 10 zł., Worms - 10 zł., Civilization – 17 zł., The Settlers – 12 zł., Cytadela – 18 zł., SimCity 1.1 – 8 zł. i kilka innych. Łukasz Zamęta, Jasień 85, 32-800 Brzesko, tel. (0-14) 33-66-401

Gamblery nr: 11/94-7/95, 9/95, 11/95-2/97, 4-5/97. Razem 28 numerów za 60 zł. i koszty wysyłki. Tylko komplet. Krzysztof Jurkowski, ul. Piękna 3, 33-300 Nowy Sącz, e-mail: jurkow@friko6.onet.pl

Amigę 600 OS 2.04, 1 MB RAM, mysz, mousepad, pokrywa na klawiaturę, joystick, dyskietki, literatura. Cena: 400 zł. Paweł Czarnecki, ul. Buczka 41/2, 64-920 Piła. Tel. (0-67) 214-89-78.

Amigę 1200 OS 3.1 Infinitiv, karta PPC 603e 160 MHz + 040 25 MHz + 32 MB RAM, monitor multisync M1438S, klawiatura PC, mysz, genlock ProGen + joystick, 100 dyskietek, płyty CD: oryginalna gra Rise Of The Robots w pudełku z instrukcją, ACS cover 4, 5, 6/97, 2, 4/98, MACD 1-7, Aminet 13, Platinum – do obróbki video. Amiga idealnie przygotowana do prac video. Cena 4000 zł. Adres: Grzegorz Gacek, ul. Kościuszki 2, 34-700 Rabka. Tel. (0-18) 26-79-854.

Amigę 1200 Magic (OS 3.1), HDD 850 MB, CDx4, Apollo 30/40, 16 MB RAM, monitor 1084S + filtr, 2 joysticki, 50 dyskietek, zasilacz 200 W, płyty CD. Na kartę gwarancja do maja '99. Całość za 2100 zł. Dorzucę gratis C64. Sławomir Pszczoła, ul. Dworcowa 8, 43-460 Wisła. Tel. (0-33) 552024.

Amigę 1200 HDD 540 MB, MTEC 1230 42 MHz 8 MB RAM, PCMCIA External Controller CD-ROM, monitor Commodore 1084S z filtrem, stację zewnętrzną 3.5", oprogramowanie, literaturę, płyty CD. Cena: 1500 zł. Marek Zawadzki, ul. Hetmańska 15/12, 05-120 Legionowo. Tel. (0-22) 774-90-85. Email: marek1@igwiag.gik.pw.edu.pl

Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 4,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę wpłacić zwykłym PRZEKAZEM POCZTOWYM na adres redakcji:

Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Na odwrocie odcinka dla nas, w miejscu na korespondencję, należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna – 4,50 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97 i 1-3/98. Taki komplet kosztuje jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU POCZTOWEGO. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.

Świadczenia dodatkowe | Opłata zł
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
13-113 DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
ozn. kodowe KOZIA WÓLKA poczta
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 17,20
słownie złotych siedemnaście złotych, dwadzieścia groszy
AMIGA COMPUTER STUDIO
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6, WARSZAWA
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe poczta
Nr nadania | Stempel okręgowy | Dzień nadania | podpis przyjm. | podpis kontr.
Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

Odcinek dla adresata
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania
13-113 KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe poczta
zł 17,20
ADRESAT
AMIGA COMPUTER STUDIO
imię i nazwisko (nazwa)
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania
13-113 KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe poczta
zł 17,20
AMIGA COMPUTER STUDIO
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
ul. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe poczta
Dzień nadania | Opłata zł | Nr nadania | podpis przyjm.

Nr karty (listy) poleceń | Dzień nadejścia | Awizowano dnia ... 19 ... r. podpis
Notatka doręczyciela
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek
dnia ... 19 ... r.
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu ... Nr
wydany przez
... dn. ... m-c ... 19 ... r.
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów
podpis wypłac.
Nr 504a

Miejsce na korespondencję
JAN KOWALSKI
13-113 KOZIA WÓLKA
UL. DŁUGA 13/13
ZAMAWIAM NUMER ARCHIWALNY ACS 6/97 Z COVER CD

Uwaga !
Reklamację dotyczącą przekazu można składać w placówce pocztowej w terminie 1roku od daty nadania przekazu po okazaniu niniejszego dowodu.
W razie zwrotu przekazu nadawca powinien podjąć sumę przekazu, gdyż Poczta nie przechowuje sum niepodjętych przez nadawcę. Odmowa podjęcia sumy przekazu przez nadawcę oznacza zrzeczenie się jej na rzecz Poczty Polskiej.
Przy wpłatach dla posiadaczy rachunków bankowych należy stosować formularz „PRZEKAZ DLA WPŁAT NA RACHUNKI W BANKACH", w którym są rubryki dla podania NUMERU RACHUNKU BANKOWEGO.

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONTAKT

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 z Bolesławca i okolic. Marcin Tałanda, ul. Staszica 53/6, 59-700 Bolesławiec, tel. (0-75) 734-58-24

Nawiążę kontakt z użytkownikami drukarki Star nx-2415 Multi Font lub jej podobnymi, celem wymiany doświadczeń. Mam problem z instalacją polskich znaków. Potrzebne mi są kody sterujące w/w drukarką. W zamian mogę odstąpić gry lub programy użytkowe na Amigę 500. Proszę o jak najszybszy kontakt. Mirosław Kołodziejski, ul. 1-go Maja 12/4, 13-100 Nidzica

Nawiążę kontakt z posiadaczami C64 (stacja) w celu wymiany doświadczeń. Jestem fanem RPG! Piotr Filipowski, ul. Szopkarzy 2/45, 31-228 Kraków. Tel. (0-12) 415-13-06.

Nawiążę kontakt z Amigowcami. Poszukuję opisu do Elviry I oraz emulatora Kickstartu 3.0 lub 3.1 na dysku. Andrzej Bembenek, ul. Traugutta 24/18, 68-120 Iłowa.

Wymienię oprogramowanie shareware na Amigę. Mój sprzęt: A1200 18 MB FAST, 030 42 MHz, HD 3,2 GB. Krzysztof Król, Wola Gardzienicka 19, 21-050 Piaski. Tel. (0- -81) 582-24-20.

Nawiążę kontakt z Amigowcami, najchętniej z Rybnika lub okolic w celu wymiany doświadczeń. Mam A1200 40 33 MHz, 18 MB RAM, CDx32, HD 3.2 i 2.1 GB. Dariusz Onisko, ul. Wrębowa 16b/19, 44-270 Rybnik. Tel. (0-36) 4212301.

ZAMIENIĘ

Amigę 600, 1 MB CHIP RAM – 2-letnia, stan idealny, mysz, podkładka, zasilacz, kable połączeniowe, 2 joysticki, emulator 1.3, 50 dyskietek, mały, nowy magnetofon stereo na gołą Amige 1200, 3000 do uzgodnienia. Ewentualnie zamienię na Amigę 500 z 2 MB FAST RAM, modulatorem TV, Amigę 2000, min. 2 MB CHIP RAM, Amigę CDTV ze stacją dysków, Amigę CD-32, ProModule – cena do uzgodnienia. Również wymienię oryginalne gry na oryginalne. Eugeniusz Derech, ul. Akacjowa 7/8, 17-250 Kleszczele, woj. białostockie, tel. (0-85) 681-81-18

Amigę 600 2 MB, dyskietki, mysz, podkładkę, joystick, pokrywę na klawiaturę, zasilacz, pudełko na gry oraz literaturę na dysk twardy do Amigi 1200. Ewentualnie sprzedam. Piotr Zawadzki, ul. Blatona 2/4, 01-494 Warszawa, tel. (0-22) 638-02-37 (po g. 20)

Amigę 600, 1 MB CHIP RAM, mysz, podkładkę, zasilacz, kable połączeniowe, 2 joysticki, emulator 1.3, 50 dyskietek na Atari Mega STE, 16-bitowy procesor Motorola 68000, z zegarem 16/8 MHz, 4 MB RAM wraz z literaturą, grami albo model TT030 – może być PC 486 o niewielkich parametrach. Eugeniusz Derech, ul. Akacjowa 7/8, 17-250 Kleszczele, tel. (0- -85) 681-81-18

Amigę 1200, Amigę 500, turbo do Amigi 1200: 030/50 MHz, koprocesor, 4 MB zamienię na PlayStation, Nintendo 64, Game Boy, oryginalne gry, akcesoria. Emil Dziuba, ul. Słowackiego 21c/72, 43-190 Mikołów, tel. (0-32) 22-61-652

Amigę 1200, 2 MB, mysz, podkładka, pokrywa, zasilacz, ok. 50 MB oryginalnego oprogramowania, sampler na kartę turbo 040/40 z pamięcią lub 060/50 (z dopłatą) lub ewentualnie na PC Pentium (z dopłatą) albo sprzedam. Cena ok. 800 zł. Artur Nowak, ul. Skłodowskiej 93/3/11, 41-949 Piekary Śląskie, tel. (0-32) 289-18-89, e-mail: artgraf-@artsoft.pl

Konsolę Sony PlayStation z 8 płytami demo na Amigę 1200 z kartą turbo i dyskiem twardym. Do konsoli dołożę Game Boy'a pakiet z 1 grą i zasilaczem. Grzegorz Górski, ul. Por. Łagody 5/25, 18-404 Łomża, tel. (0-86) 185-732

Amigę 500 1 MB z zegarem + wyłącznik pamięci 1 MB, ok. 60 dyskietek, oryginalne gry Franko, Liga Polska, Rajd Przez Polskę, INT Tenis, INT Hokej, 2 joysticki, 2 myszki, pokrywa na klawiaturę, modulator głosu, 2 książki Amiga 500 (instrukcje) zamienię na Amigę CD32 z Promodule + dyskietki. Hanka Kaczmarowska, ul. Tokarska 21/4, 61-468 Poznań. Tel. (0-61) 83020-83.

Monety polskie z lat 1949-1990 zamienię na dyskietki, płyty i hardware do Amigi. Spis monet wyślę zaintetresowanym. Jerzy Giszter, ul. Elsterska 2/4, 57-320 Polanica Zdr.

KUPIĘ

Amigę 1200 z osprzętem za ok. 500 zł. oraz wszystkie numery ACS z 95 roku oraz Blitz Basic 2. Szymon Pakulski, Pałczyn 2, 62-320 Miłosław, tel. (0- -61) 438-26-76

Kartę turbo Blizzard IV 030/50 (lub inną opartą na 030) z 8/16 MB RAM. Marcin Malinowski, ul. Zdunowska 31, 63-700 Krotoszyn, tel. (0-62) 722- -83-58

Płytę CD-ROM poświęconą emulatorom ZX Spectrum, zatytułowaną Speccy 96 oraz „najstarszą telewizyjną grę świata" tzw. tenisa (Pong). Robert Głowacki, Os. Bolesława Chrobrego 41c/30, 60-681 Poznań

50 dyskietek nieuszkodzonych za 25 zł. Wymienię aparat Polaroid (na gwarancji) na kartę turbo Elbox 1230/40 Mhz lub na kontroler Elbox Fast - ATA2/EDIE do Amigi 1200. Hubert Dzióbek, Wiklewo 3, 11-430 Korsze

Literaturę i archiwalną prasę dotyczącą Amigi, Midi i wykorzystania Amigi do szeroko pojętych zastosowań muzycznych (m. in. ksero z prasy nie- -Amigowej); pełną i legalną wersję Maves, sample Mobiusa, utwory Midi (GMPlay); płyty kompaktowe. Marek Reszuta, ul. Południowa 9/76, 16-200 Dąbrowa Białostocka

Gazety Secret Service nr 1-5, 7-12, 14, 17-21, 24-26, 30-32. Szymon Spławski, ul. Szkolna 7/3, 76-230 Potęgowo, woj. słupskie

Kontroler twardego dysku do Amigi 500 (w bardzo dobrym stanie) do 40 zł. Twardy dysk 3.5" od 100 do 200 MB, może być więcej do 100 zł. Krzysztof Wawrzyniak, ul. Gwoezdna 8c/69, 41-219 Sosnowiec.

Płytę główną do Amigi 4000 lub Amigę 4000 (może być bez slotów, karty procesora i obudowy). Adam Bortnowski, ul. Reduty Ordona 60/2, 71-180 Szczecin. Tel. (0601) 774648 lub (091) 4875130. E-mail: adamsoft@opnt.optimus.wroc.pl.

Twarde dyski, rozszerzenia, uszkodzone Amigi na cześci, AT-BUS 2008 lub 508, turbo do A2000 oraz A1200. Jerzy Olesik, Grunwaldzka 104/64, 32-510 Jaworzno. Tel. (035) 7522427 lub (060) 1434729.

SPRZEDAM

- Kontroler Fast-ATA2/EIDE + upgrade (gwarancja) - 200 zł, Interface na dwa urządzenia AT-Bus 3,5'' - 10 zł, kości ROM 3.0 do A1200 - 50 zł, zasilacz zewnętrzny 200 W - 50 zł, obudowa do A1200 - 10 zł. Mariusz Szarek, Al. Armii Krajowej 62/20, 05-200 Wołomin, tel. 787-49-57 (po 19-tej)

- Monitor Amiga M 1438S. Cena 700 zł. i koszty przesyłki. Arkadiusz Borek, ul. Witosa 4/87, 42-227 Częstochowa, tel. (0-34) 362-59-24

- CD-ROM Sony x8, 5 płyt kompaktowych – cena 190 zł.; 8 MB RAM 60 ns - 35 zł.; oryginalna gra Power Monger – 19 zł.; 3 komplety Amiga Games – 9 zł./szt. Dominik Nawrat, ul. Komuny Paryskiej 20, 44-370 Pszów, woj. katowickie, tel. (0-36) 455-88-77 (dom), (0-71) 55-97-91 (Wrocław)

- Dysk twardy o pojemności 191 MB – cena ok. 120 zł. Kupię lub wymienię się na oryginalną grę Sim City. Sebastian Białousz, ul. Namysłowska 6/25, 03-455 Warszawa, tel. (0-22) 618-38-12

- Stację dysków 880 KB wewnętrzna, rzadka, 3.5" oraz przełącznik Kickstartów 1.3/2.0 do Amigi 00 za 75 zł. lub zamienię na sampler stereo z VBS z oryginalnym oprogramowaniem. Michał Płocharczyk, ul. Toruńska 24/33, 99-340 Krośniewice, tel. (0-24) 252-32-41

- Obudowę od Amigi 2000 z zasilaczem, klawiaturę – cena 80 zł.; dysk 52 MB SCSI z kontrolerem – 130 zł. Zamienię Kickstart 2.04 na 1.3. Sprzedam Amigę 500 z monitorem kolor oraz dodatkami – 700 zł. Ryszard Gajda, ul. Wrocławska 102/2, 41-902 Bytom, tel. (0-32) 282-46-36

- Płyty kompaktowe: Aminet 24 – cena 35 zł.; Amiga Games 6,7 – po 15 zł.; numery C&A, ACS i MA. Przemysław Malkowski, ul. Mosińska 1, 62-022 Rogalin, tel. (0-61) 8138-224

- Oryginalne gry do CD-32: Gloom – cena 30 zł.; Banshee – 20 zł.; James Pond 3 – 20 zł.; Alfred Chicken – 10 zł.; Cd-32 Gamer – 10 zł. Sprzedam także oryginalne gry na dyskietkach: Discer – 5 zł.; Carnage – 5 zł. Maciej Stapór, ul. Skłodowskiej 14/2, 16-400 Suwałki, tel. 679-277 (po g. 21)

- Oryginalne gry: Manchester Utd Premier League Champions, Eksperyment Delfin, King Maker – 15 zł./szt.; Franko..., California Games II, Utopia, Za Żelazną Bramą – 10 zł./szt.; International Soccer, Carnage, Atlantyda, Arnie, Ami Sufler II, Ortograf – 5 zł./szt. i poszerzenie pamięci o 0.5 MB do Amigi 500. Cena do uzgodnienia. Marian Jureczko, ul. Kozielska 43, 47-100 Strzelce Opolskie

- Oryginalne gry na Amigę: Skaut Kwatermaster – cena 15 zł.; Forest Dumb – 10 zł. oraz płyty kompaktowe: MACD nr 5 – 18 zł.; ACS Cover nr 5 – 10 zł.; ACS Cover 2/98 – 10 zł.; MA Cover 1,2/97 – 8 zł. Do cen należy doliczyć koszty przesyłki. Jarek Jeżowski, ul. Mieleckiego 36/7, 41-500 Chorzów

- Sampler Mono – 10 zł., Magazyn Amiga CD2 – 15 zł., ACS Cover CD1 – 10 zł., oryginalną grę Degeneration CD – 10 zł., Mr Tomato – 10 zł., 50 dyskietek 3.5" – 1 zł./szt., CD-ROM x2 Mitsumi – 60 zł. Dawid Woźniak, ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz, tel. 0-602-847-168

- Czasopisma ACS 3/96 – 5/98 oraz Magazyn Amiga 11/97 – 6/98 w cenie 1.50 zł./szt. dyskietki DD po 1 zł. Za większe ilości zniżki. Łukasz Mąka, ul. Skłodowskiej 4, 64-800 Chodzież, tel. (0-67) 282-10-82

Monitor Amiga M 1438S. Cena 700 zł. i koszty przesyłki. Arkadiusz Borek, ul. Witosa 4/87, 42-227 Częstochowa, tel. (0-34) 362-59-24
CD-ROM Sony x8, 5 płyt kompaktowych – cena 190 zł.; 8 MB RAM 60 ns - 35 zł.; oryginalna gra Power Monger – 19 zł.; 3 komplety Amiga Games – 9 zł./szt. Dominik Nawrat, ul. Komuny Paryskiej 20, 44-370 Pszów, woj. katowickie, tel. (0-36) 455-88-77 (dom), (0-71) 55-97-91 (Wrocław)

ACS Cover CD 1/99

W tym miesiącu zdecydowanie scenowo. Poza zamieszczeniem stałej porcji świeżego materiału zdecydowaliśmy się rozszerzyć nieco dział scenowy. Udało nam się bowiem zdobyć kompletny stuff z party Gravity 3. W grach niestety panuje kompletny zastój (poza pojawiającymi się jak grzyby po deszczu szumnymi zapowiedziami...), więc z wielkim trudem przychodzi nam wydobywać najnowsze wersje demonstracyjne. Nie jest jednak tak źle i nic nie wskazuje na to, by w najbliższym czasie zabrakło materiału.

AMIGA SCENE 166 MB

- Kompletny stuff z Gravity 3. Znajdziecie tu wszystko włączając grafiki i moduły, które nie przedostały się prze sito selekcji.
- Najnowsze dema sceny polskiej i światowej.
- Kolekcja renderowanych obrazków.



GAMES 192 MB

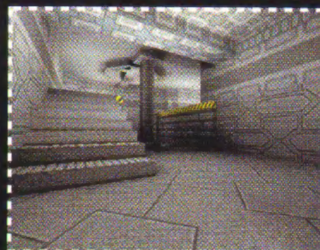
ABUSE – nowa wersja amigowego portu pecetowej gry.
DOOM – najnowsze porty Dooma (ZhaDoomPPC, DoomAttackBeta8, PsiDoom) oraz kolejne nowości wśród programów narzędziowych ułatwiających zabawę.
DESCENT PPC – kod źródłowy oraz najnowsza wersja portu Descenta przeznaczona specjalnie dla posiadaczy dopalaczy z procesorem PowerPC na pokładzie. Amigowe porty Descenta wymagają zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5.
QUAKE – najnowsze patche, update'y oraz programy narzędziowe przeznaczone dla amigowej wersji Quake'a.

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

EXPANSION – obiecująco zapowiadająca się gra strategiczna przypominająca swoim stylem Civilization i Colonization. Działa w 100% pod systemem wykorzystując karty graficzne.
FUBAR – wersja alfa od dawna zapowiadanej gry strategicznej.
MOONBASE – kolejne demo dynamicznie rozwijającej się strategii w czasie rzeczywistym. Teraz gra korzysta z ekranów kart graficznych i umożliwia grę w wysokich rozdzielczościach
NAPALM: THE CRIMSON CRISIS 1.1 – najnowsze demo rewelacyjnej strategii realtime.
TALES OF HEAVEN – wspaniale zapowiadająca się platformówka 3D w stylu konsolowych Mario 64 czy Spyro. Na procesorze 040 40 MHz działa bardzo przyzwoicie.
WASTED DREAMS – demo od dawna zapowiadanej przygodówki ze stajni Vulcanu.

- Gry Shareware:

BOULDER DASH – najlepsza amigowa konwersja starej, znanej jeszcze z czasów 8-bitowców gry zręcznościowej. Bezproblemowo pracuje na ekranach kart graficznych.
EVIL – rewelacyjna gra z pogranicza RPG i strategii w stylu Laser Squad czy Sabre Team, rozgrywająca się w średniowiecznej scenerii.
FREECIV – darmowa konwersja znanej gry Civilization. Umożliwia nie tylko grę na systemowych ekranach, ale także udostępnia rozgrywkę w sieci lub przez Internet.
TASK FORCE – shareware'owa gra opracowana na wzór znanej strategii Sabre Team.
A ponadto: **ABD, ADOM PPC, AGA PUZZLE, AMIGATHRUST, ARCHER, ASWEEPER, BAL-**



LMASTERAGA, BALLMASTERECS, BLOCKS, BOUNCING ROUND, CCASTLE PREVIEW, CRAFTY-15.19, DYNAMITE, EAC, ECHAOS,



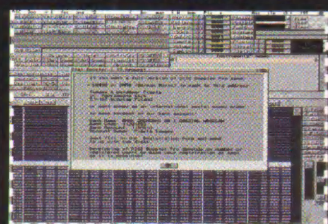
EUCHRE!, EXCHESS, FAYOH2, GALAGAWARS, HBMONOPOLY, INEPTRIS, INFORM615, KULTURAKULKIZONE, LIGHT, MINITILES, MISSIONNAIRES, MUIMASTERMIND, PERPLEXITY, PIGBASE, PLAYPAC, QUEST, REVENGE AGA, TETRISPRO, TIMECAMPAIGN, TWO_OF_A_KIND, VOODOO.

- Screenshoty: **CLAWS OF THE DEVIL, ENFORCE, PHOENIX.**

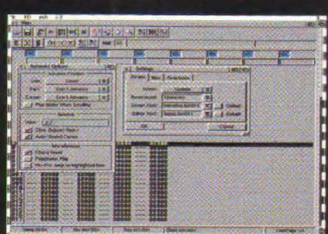
UTILITIES 193 MB

- Dema programów komercyjnych:

AMIGA WRITER – demonstracyjna wersja najnowszego amigowego procesora tekstu produkcji firmy Haage&Partner.
DIGIBOOSTER PRO – demo najlepszego obecnie programu do komponowania własnej muzyki. Co więcej... polskiego!!!



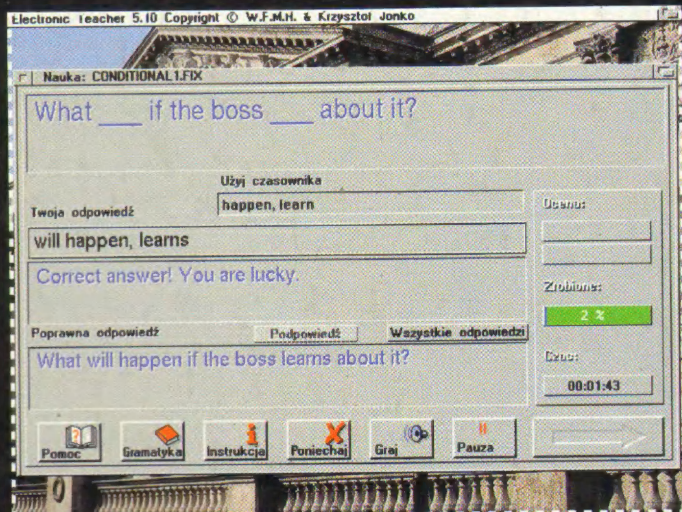
ETEACHER 5 – pakiet do nauki języka angielskiego.
OCTAMED SOUNDSTUDIO 2 – demo najnowszej wersji odrodzonego programu do komponowania muzyki i obsługi MIDI.





- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.







VITAL CONNECT — kompletny pakiet umożliwiający połączenie się i pełne wykorzystanie zasobów Internetu.
WILDFIRE 7 — najnowsza wersja pakietu do obróbki animacji. Od tej pory w pełni obsługuje procesory PowerPC.
WARPUP-WARPOS 3 — najnowsza wersja zestawu dla programujących pod procesory PowerPC. Od teraz potrafi obsługiwać karty BlizzardPPC.
• Użytki shareware:
METALWEB — najnowsza wersja jedynego amigowego edytora HTML działającego w WYSIWYG.
REBOL — język programowania.
STRICQ — najnowsza wersja najlepszego programu obsługującego ICQ.
ULTRA ACCOUNTS — jeden z najbardziej rozbudowanych amigowych programów wspomagających zarządzanie finansami na wielu kontach bankowych. Jako jeden z niewielu nadaje się zarówno dla prywatnych użytkowników, jak i firm.
Z100 — wspaniały pakiet obsługujący napędy ZIP firmy iOMEGA.
• A ponadto: **AMISOX PPC, AUTOINDEX, BETASCAN, CONVERTOR, KIDHTML, METAVIEW, MRQ, MUIBASE, RACHUNKI VAT, RAYLABWOS, RAYSTORM, SCALOS, X-ARC.**
• Patche do **CANONSTUDIO, ELECTRONIC TEACHER, STFAX.**
• Klienty do łamania kodu RC5-64 (czytajcie o tym w ACS 2/98).

CZYTELNICY ZONE 18 MB

• W tym miesiącu zamieściliśmy prace autorstwa Roberta Kowalczyka, Adama Kwaśniewskiego, Pawła Maciejewskiego, Roberta Murzicza i Andrzeja Stawickiego.

W ACS 0,3 MB

• Kody źródłowe do kursu Blitz Basica.
• Projekt A-Base — prowadzony przez Karola Marciniaka spis użytkowników Amigi w Polsce — najnowsza wersja.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

• Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.
• Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.
• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 1/99



Plus! PRODUKCJE SCENOWE KOLEKCJA RENDEROWANYCH OBRAZKÓW CHEATY, PATCHE I INSTALERY DO GIER

